
NUEVA
Sólo 595 PTS
ENTRA EN JUEGO
DICIEMBRE 2000
Nº2
GAMELIVE PC
3 CD
JUEGO COMPLETO DE REGALO
EDGAR TORRONTERAS
EXTREME BIKER
El motocross más divertido
DEMO EXCLUSIVA
BALDUR'S GATE 2
¡10 DEMOS!
Metal Gear Solid
Starship Troopers
Battle of Britain...
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 2 DICIEMBRE 2000 • 595 PTAS. 3,57 EUROS
00002
8 424094 001477
EXCLUSIVA
COMMANDOS 2
Descubre cómo será la versión definitiva
SACRIFICE
Los dioses piden sangre
HITMAN
Acción, sigilo y crímenes perfectos
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS



ARMAMENTO DE ÚLTIMA GENERACIÓN

INCREMENTA SU FUERZA CON EXTRAS DE "POWER-UP"

CIENTOS DE ENEMIGOS

INFANTERIA
ARTILLERIA
MINAS
AMETRALLADORAS
JEEPS
LANCHAS
TANQUES
LANZACOHETES
HELICOPTEROS
TRENES BLINDADOS
AERONAVES



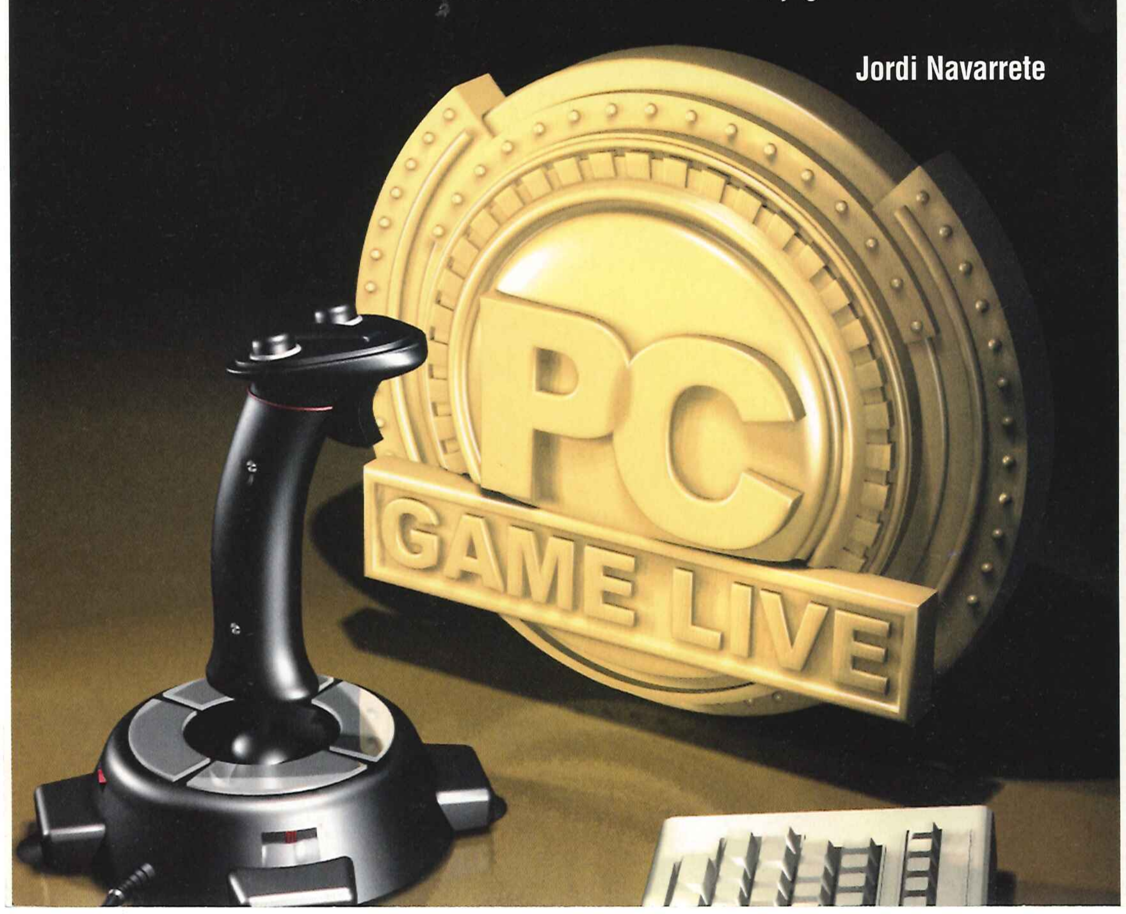
ElectroTECH SOFTWARE


FL

Y TU ABUELA, ¿NO NOS COMPRA?

Gracias. Nueve de cada diez cartas recibidas nos han felicitado por la revista y la décima no ha llegado. Gracias Javier, Pablo, Juan, Antonio y tantos otros por vuestras sugerencias y muestras de apoyo incondicional. Nosotros también creíamos que había un hueco para la independencia en el mercado de las revistas sobre juegos de PC. Aunque lo hayamos tenido que llenar un hatajo de descerebrados. ¿Que qué ofrecemos este mes? Más reportajes, noticias, avances y análisis. Hemos estado jugando tanto que a más de uno ya se le está desarrollando el entrecejo debido a las radiaciones del monitor. Y todo para que sepas a qué debes jugar y de qué debes mantenerte alejado. En lo que respecta a la actualidad de los juegos, por fin está entre nosotros *La Prisión*. Puede que Dinamic no haya acabado de resolver satisfactoriamente los problemas técnicos que plantea un proyecto de esta magnitud, pero sí que ha sido capaz de poner en marcha el primer mundo *on line* persistente hecho en España. Y que la gente lo compre. La era de las partidas mulitudinarias en Internet parece haber llegado a nuestro país. La tarifa plana ha acabado por hacerlo posible y los pronósticos de los entendidos se han confirmado. Eso no significa que el modo para un jugador vaya a desaparecer, pero los entornos persistentes van atraer a un número de jugadores cada vez mayor. Sin duda, es una buena noticia. Cuantas más opciones ofrezcan los juegos de PC, mejor podrán competir con otras formas de ocio. Y, como consecuencia, más beneficiados saldremos todos, jugadores e industria.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@freeway-esp.com
Depósito legal: B-43.754.2000

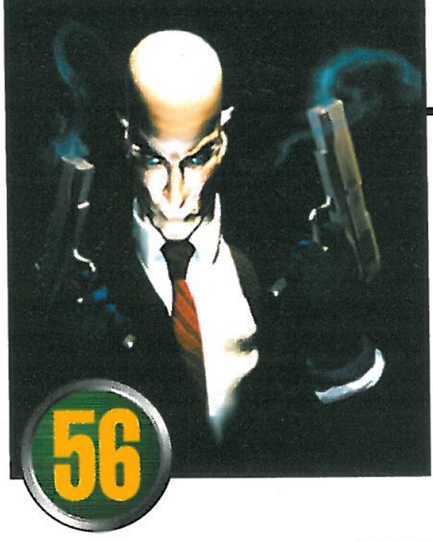
Editor
Franc Machado
Supervisor de edición
Stéphane Kauffmann
Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@freeway-esp.com
Secretario de redacción
Miquel Echarri
m.echarri@freeway-esp.com
Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font,
Javier Moncayo
Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González, G. Masnou, E.Moreau, C. Robles, C. Urgel
Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@freeway-esp.com
Jefe de producción
Guillermo Escudero
Director de arte
Adrien Boettger-Magnier
Jefe de maquetación
Juan José Barrantes
Maquetación
Martín Sánchez
Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana,
Joan Aguiló
Dirección comercial
Carina Barba
carina@freeway-esp.com
Jefe de ventas
Javier Auqué
jauque@freeway-esp.com
Publicidad
Xavier García Abad
Responsable de suscripciones
Eva Santoveña
Fotomecánica
Punt Groc
Impresión
Glesa- Rotographick- Tel: 934 150 799
Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99
Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de Freeway Media Press, filial del grupo



C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona
España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
Gerente
Christophe Bonicel

CONTENIDOS DICIEMBRE 2000



Hitman

Apunta, dispara y desaparece

Un asesino a sueldo impecablemente vestido es el protagonista de *Hitman* uno de los juegos de acción más electrizantes y adictivos que hemos disfrutado en mucho tiempo.

Commandos 2



Pyro nos abre la puerta de su cuartel general para que podamos contarte cómo va a ser la esperadísima secuela de *Commandos*.

Cosecha 2001

24

Te presentamos a los diseñadores y compañías que trabajan en los títulos más prometedores del próximo año.

La Fuga de Monkey Island

El pirata Guybrush vuelve a casa muy pocos días antes de Navidad, justo a tiempo para fugarse y regalarnos el *Monkey Island* más completo e hilarante hasta la fecha.

72



CARTA BLANCA



Empezamos fuerte. Gracias por haber recogido el guante que lanzábamos en el número anterior. Habéis colapsado nuestros buzones, tanto virtuales como convencionales. Haremos un esfuerzo para publicar tantas cartas como nos sea posible y para contestaros a todos, aunque sea con un par de líneas enviadas por e-mail.

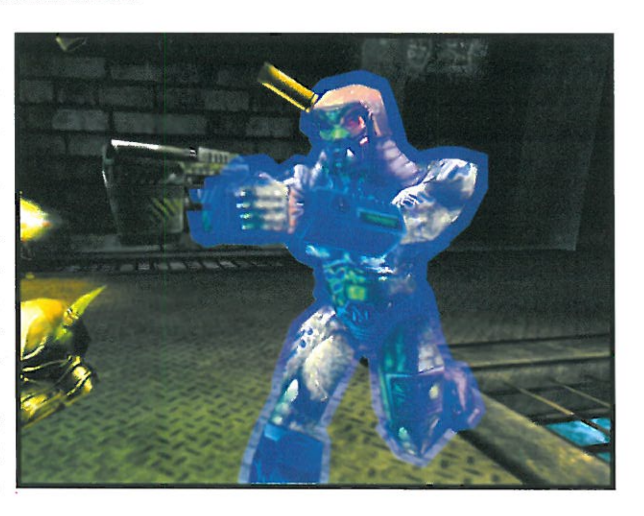
A la cárcel con todos

Me he comprado *La Prisión* hace cuatro días y ¡todavía no he podido jugar! Tanto perseguir la piratería, y ¿quién persigue a las compañías que nos venden purria? *La Prisión* es la mayor estafa que se recuerda desde el timo del tocomocho. En todos los foros que consulto veo mensajes de gente que está harta, incluso los que no han tenido problemas para conectarse opinan que *El Trullo* es un cachondeo. Y de nada me sirve que Dinamic diga que todavía no ha empezado a contar el tiempo de conexión gratuita, es como si me comprase un jersey y me dijesen que todavía no puedo ponérmelo porque está a medio coser. Ya les vale. Espero que os atreváis a publicar esta carta y felicidades por la revista.
Javier Salavert (Valencia)

Hombre, atrevernos sí que nos atrevemos, aunque tu comentario nos ha intrigado un poco (¿corremos algún riesgo?, ¿qué puede pasarnos?). En cuanto a* La Prisión*, tal vez cuando leas esta respuesta ya se hayan resuelto los problemas de colapso en los servidores y el juego empiece a funcionar normalmente. Rezaremos un par de Avemarías para que así sea.

Directo al grano

La revista tiene buen aspecto. Promete. Una sugerencia que me parece muy importante y supongo que no seré el único en haceros: por favor, indicad si el juego está o no traducido al castellano y si lo está por completo o sólo los subtítulos. No sé lo que hacen los demás, pero yo no compro un juego si no está traducido.
Salvo por este detalle, me parece que habéis dado en la diana con el formato, estructuración y contenido de esta revista y os auguro un buen futuro. Suerte y hasta el próximo número (con idiomas, *please*).
Alejandro Yrazu (e-mail)



Siempre que creemos que el idioma puede ser una barrera insalvable (por ejemplo, en aventuras gráficas o juegos de rol con largos menús de diálogo en inglés, bantú o serbocroata), lo destacamos en el análisis. Pero tomamos nota de tu sugerencia, que nos ha parecido muy oportuna. Además es cierto que no eres el único.

"Unrealero" compulsivo

Hola, me encanta vuestro primer número. Seguid así. Sólo tengo una cosa que reprocharos, y es que en el pasado número publicasteis *Counter Strike*, el *mod* de *Half-Life*, y *Jailbreak*, de *Quake 3*, pero nada que tenga que ver con *Unreal*. Por favor, ¿podríais incluir en el siguiente número modificaciones como *Tactical Ops* o *Strike Force*?
Gracias. Espero que sigáis así de bien. Me encanta vuestro estilo.
Por cierto, mi mail es baltus@eresmas.com

Aunque el Coronel Font opina que a los "unrealeros" ni agua, en esta redacción todavía queda algo de sentido común. No esperes encontrarlos en los CD de este mes, pero haremos lo posible para incluirlos en el futuro. Por cierto,* Counter Strike *ya ha superado la fase beta y su versión definitiva ya está en Internet. Suponemos que estarás contento con la reedición de* Unreal Tournament *a precio reducido, ¿eh?

Un par de observaciones

Respondiendo a su pregunta de si hay alguien ahí fuera, quiero decirles que sí. Espero que haya más lectores como yo que les contesten para poder mejorar en lo posible la revista y conseguir esa publicación que todos soñamos. Yo llevo mas de 11 años leyendo revistas de este tipo y empezaba a estar un poco harto de todas ellas, pero escuché su publicidad en la radio y decidí comprarla. Y no me puedo quejar porque, para ser el primer ejemplar, está más que bien. Aun así, me gustaría hacer un par de observaciones.
Primero: no es de buen ver que en sus comentarios se refieran a las revistas de la competencia con un despectivo "las otras", ya que ustedes son los últimos en llegar. Yo pienso que un producto es bueno por sí mismo, no porque airee las debilidades de los demás, y este producto es bueno.
Segundo: no me gustaría ir un día a comprarme mi ejemplar de *GameLive PC* y encontrarme con que el juego de regalo se titula *Lorna*, *Angel Nieto GP* o *Sol Negro*. No es por desmerecer a estos juegos (yo he jugado y disfrutado con ellos), pero están un poco desfasados. Tampoco querría un juego que no llegue a ser ni chapuza. Sé que esto es complicado por el asunto de los derechos de autor y todo eso, pero si tenéis pensado dar un juego completo por número, espero que entendáis que los usuarios también tenemos orgullo.
Rafael Bernardo Andreu.
Sueca (Valencia)

Al hablar de "las otras" nos referíamos al trío de amantes del jefe, pero lo hacíamos de forma un poco ambigua para que no se enterase su novia. En cuanto a los juegos, no te quepa duda que intentaremos regalar siempre el tipo de software que nuestros lectores sin duda merecen: es decir, juegos de calidad y todo lo recientes que sea posible. Palabra de honor.

Bajo sospecha

Me alegra ver revistas nuevas que dicen ser independientes. Esperemos que no ocurra lo de siempre: primer número, nosotros somos independientes; segundo número, los otros se venden y nosotros no lo hacemos; tercer numero, sólo hablamos de juegos que ponen anuncios en la revista, que de eso comemos. Espero que me equivoque y no ocurra como con otras publicaciones que empezaron como vosotros y ahora son bazofia y servidores de sus anunciantes.
No cambiéis y el éxito llegará.
Un saludo de este vuestro lector OSO.
Fernando Escoda (a través de Internet).

Fernando, nos morimos de ganas de vendernos a la industria. El problema es que la muy miserable no nos compra, así que no vamos a tener más remedio que seguir siendo independientes por defecto.

Se puede mejorar

Me ha encantado vuestra nueva revista. El diseño, los comentarios de los juegos, los CD (incluso el juego completo, que en estos casos suele ser una basura). Los únicos fallos me parecen la forma en la que dais los CD (te cargas la portada) y en los fallos de los comentarios de pies de foto, que en algunos casos están cambiados o repetidos. Seguid así, ¡¡¡a ver cuánto duráis!!!
Alfonso. Madrid

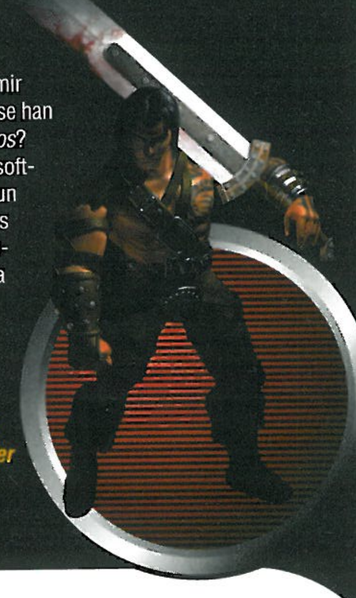
¿Te encanta nuestra revista y ya te estás preguntando cuánto vamos a durar? Empezamos bien, mejor ni preguntamos cuántos números de vida nos da la gente a la que no gustamos. Sobre lo del CD, también puedes intentar sacarlo por el lomo. Es cuestión de paciencia, y así no romperás la portada. Sobre los pies de foto... pues sí, había un par repetidos. Intentaremos que no vuelva a ocurrir.

¿Sin trampa ni cartón?

Buenos reportajes (ajustados), buena maquetación, muchas fotos, bastantes páginas, un juego completo (aunque sea algo penoso)... Y todo por sólo ¡¡¡595 pts.!!! Aquí hay trampa, o los redactores trabajan por el amor al arte (virtual) o se prostituyen por la noche. A mí que me lo aclaren.
Lord Doomy Knight (e-mail)

No hay nada que aclarar: cada uno hace lo que quiere fuera del horario laboral. Por lo que respecta a nuestro trabajo en la revista, la empresa nos paga, así que a nosotros sí que nos salen los números.

¿De quién es el futuro?



El software español está que se sale. ¿Cuántos países pueden presumir de colgar en Internet un mundo virtual (aunque sea una cárcel)? ¿Dónde se han visto juegos como *Blade* o lo que se espera sea la secuela de *Commandos*?
Creo que nos podemos felicitar de contar con compañías que hacen software de calidad y en nuestro idioma. Estoy harto de jugar a juegos en un idioma que no es el mío. Al igual que se obliga a que las etiquetas de los productos estén en castellano, ¿no se podría hacer lo mismo con los contenidos de un juegos? Yo creo que, además de beneficiar al usuario, sería una forma de defender la industria de aquí. Buena suerte con la revista.
Javier Marqués (Teruel)

Siempre que alguien recurre al manido argumento de que los videojuegos inducen a la violencia y son negativos para el rendimiento escolar y laboral, nosotros replicamos que al menos sirven para aprender idiomas. No nos dejéis sin argumentos, por favor, o nos veremos obligados a reconocer que nos gustan porque son divertidos.

Más mods

Empezaré haciéndoos un poco la pelota. Me ha encantado vuestra revista. Me parece la mejor y la más completa.
Segundo, estaba pensando en sugeriros que incluyerais en los CD una selección de los mejores mods de *Half-Life* o *Unreal*.
PD: Gracias por incluir el Cs 7.1. Así ya no me toca bajármelo de la Red.
Tadeus (e-mail)



Curiosa moda esta de los mods. Hasta hace cuatro días eran una tribu urbana de tipos con pelo corto y ropa oscura que escuchaban música negra y ahora son el sabor del mes en aguas virtuales. Tu idea es excelente, veremos qué se puede hacer.

Puro vicio

Mi nombre es Dani y no escribo nunca a revistas de ningún tipo (y compro una media de cinco al mes). ¿Por qué os escribo? Pues porque me habéis impresionado gratamente. Porque os ha salido una revista cojonuda. Porque los dos CD son la trilla. Porque me he leído la revista de principio a fin. No soy novato en el mundo del videojuego. De hecho, aún tengo *Load'n'Run*, de Spectrum, por casa (¿sabéis de qué hablo?). Tengo un Spectrum 48, un Spectrum 64, un Spectrum 128 de diskette y cassette, tres Game Gear, tres Atari 2600 en dos versiones distintas, las tres Game Boy, dos Amiga 500, una Dragon 200, un PC P350, tres Mega Drive, una Master System, dos Super Nintendo, una que no sé ni qué es, una Neo Geo CD, la tira de material vario... O sea, que soy un coleccionista (¿alguien tiene Amstrad o MSX?).
¿Que por qué la vacilada? Pues porque hacía tiempo que no leía algo tan interesante como lo vuestro. Y no huelo a tufillo como me pasa con algunas grandes. Sois serios e imparciales y a la vez bastante desenfadados.
Esto es tan solo una carta de apoyo firme a vuestra publicación. Siempre sienta bien una palmadita en la espalda o como decía el Sr. Lobo en *Pulp Fiction*: "No empecemos a comernos las...".
Dani. Badalona (Barcelona)

Gracias, Dani. Tu enérgica palmadita en la espalda nos ha dado fuerzas para seguir, aunque sea domingo por la noche y sigamos a pie de teclado, intentando cerrar este número de la revista de una vez por todas. Ahora, tampoco hacía falta que te ensañases con la competencia. Nos conformamos con que nos compres a nosotros. ¿Hemos mencionado antes la posibilidad de suscribirse?

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

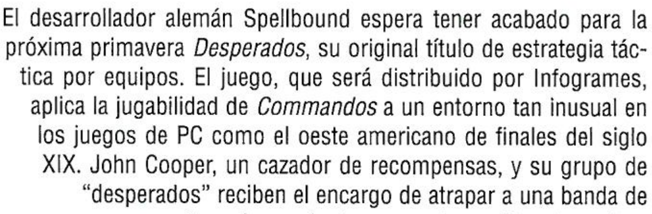
CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona
o envíanos un e-mail a :
cartablanca@freeway-esp.com



LA AVENTURA GRÁFICA QUE M
Un argumento que te absorbe de principio a fin lleno de referencias al cine, a la literatura y a los grandes clásicos de la aventura gráfica
Dos mundos completamente distintos con 150 lugares únicos y más de 400 escenarios
70 personajes 3D con más de 1.000 polígonos cada uno y sistema de animación con esqueleto y deformación de malla
Sencillo e intuitivo sistema de manejo que facilita las más de 70 horas de juego
Iluminación con efectos de sombras, luces dinámicas y profundidad de color de hasta 32 bits
Banda sonora original (BSO) con 30 temas para reforzar la tensión dramática
9.000 frases de diálogo con tecnología de sincronía labial en tiempo real totalmente traducido al español y doblado por actores de cine
El proceso de localización más ambicioso de la historia del software de entretenimiento en España
Un presupuesto de desarrollo de 3 millones de dólares (600 millones de pesetas) para culminar una obra maestra
Siglo XXIII. Imagina un universo de mundos paralelos.
Uno donde vive la magia, el arte y la belleza. Otro donde prevalece el orden, la ciencia y la tecnología.
El equilibrio entre estos dos mundos está a punto de romperse. Aquí comienza nuestra historia...

UNA DE VAQUEROS

Desperados: el Commandos del viejo Oeste

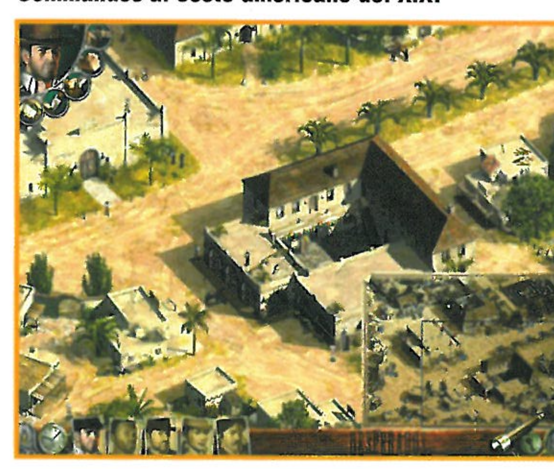


El desarrollador alemán Spellbound espera tener acabado para la próxima primavera *Desperados*, su original título de estrategia táctica por equipos. El juego, que será distribuido por Infogrames, aplica la jugabilidad de *Commandos* a un entorno tan inusual en los juegos de PC como el oeste americano de finales del siglo XIX. John Cooper, un cazador de recompensas, y su grupo de "desperados" reciben el encargo de atrapar a una banda de atracadores de trenes y, tras diferentes giros argumentales, acabarán siendo perseguidos por la justicia. La historia tiene un carácter cinematográfico muy marcado, gracias a las estupendas secuencias cinemáticas que jalonan el juego, y resultará muy familiar a todo aquel que haya jugado a *Commandos*. *Desperados* permite interactuar en el interior de algunos edificios y programar a los personajes con acciones predeterminadas que ejecutarán en cuanto aprietes un determinado botón.





***Desperados* lleva el sistema de juegos de *Commandos* al oeste americano del XIX.**



EL DIABLO NO DESCANSA

Diablo II, más barato y con edición especial







Havas Interactive tiene buenas noticias para todos los fans de *Diablo II*. El precio de este moderno clásico de rol y combate ha bajado hasta 4.995 pesetas. Además, ya está a la venta la edición especial, que incluye un DVD con 24 minutos de vídeos del juego digitalmente remasterizados y la única guía oficial de trucos. Y todo por 6.995 pesetas.

En cuanto a la ampliación, *The Lord of Destruction*, Blizzard ya ha presentado las primeras imágenes y un espectacular vídeo. Te recordamos que *The Lord of Destruction* introducirá dos nuevos personajes, el druida y la asesina, así como cientos de armas, escudos y objetos mágicos. Baal, único superviviente de los tres hermanos diabólicos, se adentra en las tierras bárbaras del norte con la intención de destruir la piedra mágica que protege a los mortales de los secuaces del Infierno. La ampliación añade así un quinto acto, el último, al argumento de *Diablo II*. Aunque Blizzard espera tener acabada la ampliación del juego a mediados del año que viene, ya ha colgado en su sede web (www.blizzard.com) el vídeo de *The Lord of Destruction*. Desde su lanzamiento el pasado 30 de junio, *Diablo II* ha vendido más de 2 millones de copias en todo el mundo.

Éstas son las nuevas imágenes de la expansión de *Diablo II*, *The Lord of Destruction*.



LA NOCHE MÁS OSCURA

BioWare entra en la recta final del desarrollo de NeverWinter Nights





Una vez finalizado *Baldur's Gate 2*, el desarrollador norteamericano BioWare se encuentra ahora totalmente concentrado en la realización de su título multijugador más ambicioso, *Neverwinter Nights*. El juego estará basado en un motor de producción propia, Aurore, y las reglas de la tercera edición de AD&D. La prestigiosa compañía está empeñada en ofrecer una experiencia multijugador sin parangón, combinando todos los elementos tradicionales del género de rol (master, herramientas sencillas de creación de módulos...) con la tecnología de un juego de última generación (gráficos 3D, animaciones fluidas...).

BioWare ha actualizado la página web oficial de *Neverwinter Nights*, en la que el productor Trent Oster ofrece nuevos detalles del esperado juego. En www.neverwinternights.com encontrarás también nuevos diseños y un espectacular vídeo de un minuto de duración. Entre las numerosas novedades que introducirá este título destacan una interfaz circular, un modelado de personajes extraordinario y un editor que permitirá la creación de niveles y personajes e incluso utilizar un lenguaje de programación propio. BioWare espera tener listo el juego a mediados de 2001.

***Neverwinter Nights*, rol multijugador en la estela de *Baldur's Gate 2*.**

PODEROSO CABALLERO ES DON DINERO

Electronic Arts paga 2.000 millones por los derechos de El señor de los anillos

La productora New Line de Time-Warner está preparando una trilogía de películas basadas en *El señor de los anillos*, el clásico de la literatura fantástica de J.R.R. Tolkien. Los tres filmes están siendo dirigidos por Peter Jackson (Bad taste, Criaturas celestiales) y el primero de ellos se estrenará en las Navidades de 2001. La expectación creada por la calidad de estas películas ha llevado a muchas compañías de videojuegos a disputarse los derechos de una franquicia que tiene el éxito cantado. La disputa entre Activision, Codemasters y Electronic Arts ha concluido con la victoria de esta última, tras desembolsar cerca de 2.000 millones de pesetas. Pero el asunto traerá cola, porque Havas Interactive, propietaria de los derechos de la obra literaria, pretendía lanzar un juego de rol on line basado en esta franquicia a través de su portal de juegos, WON.net. La batalla está servida.



Tras las películas, llegarán los juegos de *El señor de los anillos*.

BLADE SE HACE ESPERAR

Blade se retrasa hasta el próximo 26 de enero

Codemasters ha decidido, por razones de marketing e imagen, realizar un lanzamiento simultáneo en todo el mundo de *Blade*, el próximo 26 de enero. Como consecuencia, Friendware ha retrasado su distribución en España hasta esa fecha. Pero no todo son malas noticias. Rebel Act ha anunciado que está desarrollando una nueva tecnología, llamada Rebel Two, que estará terminada en dos años. El desarrollador español proyecta realizar una versión de *Blade* para la X-Box, la secuela de *Blade* y un juego de rol *on line*. Juan Díaz-Bustamante, vicepresidente de marketing de Rebel Act, ha confirmado que el nuevo juego de rol utilizará la tecnología de Rebel Two, mientras que *Blade: Edge of Darkness II* lucirá algunas de las mejoras que proporciona la nueva tecnología. Díaz-Bustamante no ha querido extenderse sobre este nuevo título porque considera que es demasiado pronto, aunque sí ha anunciado que no será el típico juego de rol de orcos. Rebel Act ofrecerá nuevos detalles sobre este juego en aproximadamente un año.



***Blade* asegura a Rebel Act un futuro brillante y lleno de promesas.**

DE PROFESIÓN, REBELDE

Red Storm ultima Freedom: First Resistance

Freedom:First Resistance es un juego de acción y aventuras en tercera persona para un solo jugador. El juego, que Red Storm Entertainment espera finalizar este mes, está basado en la trilogía de novelas de Anne McCaffrey. El jugador se unirá a un grupo de rebeldes llamado Underground y liderado por Ángel Sánchez. Con ellos se enfrentará al despótico imperio de los Catteni, una raza alienígena que ha invadido la Tierra. El jugador, valiéndose del sigilo, el combate, la resolución de puzzles y las conversaciones, ha de guiar al grupo a través de una serie de misiones cuyo fin último es devolver a nuestro planeta la libertad perdida. En las partidas podrás interactuar con personajes no jugadores, tanto enemigos como aliados, explorar los escenarios y crecer y cambiar a medida que se desarrolle el argumento del juego. La gran baza de Freedom es su apuesta por el realismo, del que son buena prueba los más de 700 movimientos recreados y las 6.000 líneas de diálogo que tiene. Entre lo mejor del juego, destacan las escenas, que se desarrollan en unas ciudades admirablemente recreadas.

Si alguna vez soñaste con liberar la Tierra de una invasión alienígena, podrás hacerlo realidad en *Freedom: First Resistance*.

LLEGA DUNE EN 3D



Westwood presenta Emperor: Battle for Dune

Emperor: Battle for Dune constituirá el primer juego de estrategia en tiempo real que Westwood desarrolle con un motor gráfico en 3D, puesto que sus últimos títulos del género, *Tiberian Sun* y *Red Alert 2*, todavía utilizaban gráficos bidimensionales. El juego será la continuación real de la segunda parte de la saga *Dune* (*Dune 2000* no fue más que una versión con perspectiva isométrica de la misma). La historia del juego narra la disputa por el trono de Arrakis, que queda vacante tras la muerte del emperador Frederick IV. Las casas aspirantes librarán batallas a lo largo y ancho del universo y el jugador, al frente de una de estas casas, intentará acceder al trono para poder controlar así la valiosa especia de este planeta.



Emperor: Battle for Dune es el primer juego de estrategia en tiempo real en 3D de Westwood.

Westwood combina en el juego los libros de Frank Herbert con ideas propias. Por ejemplo, de las tres casas que podemos dirigir para luchar por el trono de emperador, dos, la Atreides y la Harkonnen, aparecen en los libros, mientras que la tercera, los Ordos, son una creación de Westwood. Pero además habrá otras cinco casas con las que el jugador podrá aliarse para aprovechar sus unidades y su tecnología. Los combates transcurrirán en cinco escenarios distintos, entre los que se encuentran el vertedero industrial Geidi Prime, el paraíso oceánico de Caladan o el planeta helado de Sigma Draconis. El apartado multijugador será otro aspecto destacado del juego. Podrás jugar toda la campaña formando parte de un equipo en modo cooperativo o enfrentarte a otros jugadores en el modo escaramuza. Westwood ha estado desarrollando en secreto *Emperor: Battle for Dune* durante el último año y medio, por lo que se espera su finalización el año que viene.



FÚTBOL A TODAS HORAS

PCFútbol 2001 se modernizará vía Internet





En *PCFútbol 2001* podrás hacer un seguimiento diario de todos los partidos de la liga.





Dinamic publicará este mes la nueva entrega de su serie de simuladores y manager de fútbol. *PCFútbol 2001* presenta un nuevo motor 3D y novedades en su base de datos y su apartado de manager.

El juego incluye un resumen histórico de la liga española y de todas las competiciones europeas, con la ficha completa de cada una de las finales. La base de datos de 1ª, 2ª y 2ª B se actualizará jornada a jornada a través de Internet, realizando un seguimiento exhaustivo de las alineaciones, los goles y las tarjetas de todos los partidos. *PCFútbol 2001* ofrece también una nueva opción de simulador y manager *on line*.

El juego incluye por primera vez los equipos de tercera división españoles, además de las ligas más importantes de Europa, otras como la argentina y numerosas competiciones europeas e internacionales. Destacan también el sistema de patrocinio y esponsorización, la nueva opción de mercado de entrenadores y un nuevo y muy completo editor de equipos y jugadores. El precio de *PCFútbol 2001* será de 3.995 pesetas.



EN BUSCA DE UN HUECO

Pool of Radiance, retrasado hasta mayo de 2001

El género de rol está padeciendo una verdadera epidemia de retrasos. Ante la avalancha de títulos, con *Baldur's Gate 2* a la cabeza, SSI y Mattel han decidido posponer la fecha de lanzamiento de *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* hasta mayo de 2001. Mattel ha alegado también que la adquisición de The Learning Company y su reorganización ha provocado numerosos retrasos en el desarrollo del juego. Lo cierto es que las compañías intentan encontrar un hueco y evitar que sus títulos sean eclipsados por otros juegos de presupuesto superior y mayores perspectivas comerciales. SSI, no obstante, aprovechará este tiempo para mejorar el juego y tratar de asegurarle un puesto entre los grandes del género. *Pool of Radiance* es un juego de rol que sigue fiel a la ortodoxia de *Dungeons & Dragons* y los Reinos Ovidados.



Pool of Radiance se ha visto afectado por el aluvión de juegos de rol vivido este año.




Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

COLECCIÓN DE AÚPA

Infogrames da la campanada con Eurosport Collection Nº1





Por 5.995 pesetas, *Rally Masters, 24 Horas de Le Mans* y *UEFA Manager 2000*. Una ganga.



Infogrames ha puesto a la venta en España un *pack* especial con sus últimos éxitos deportivos. *Eurosport Collection Nº1* incluye *Rally Masters, 24 Horas de Le Mans* y *UEFA Manager 2000* y su precio es de 5.990 pesetas. Es una magnífica oportunidad para todos los locos del deporte, ya que los tres juegos son de este año y *Rally Masters* es uno de los mejores arcade de rallies jamás publicados. La Carrera de Campeones en la que se basa este último es una prueba de velocidad emocionante que se celebra todos los años en Gran Canaria una vez acabado el mundial de rallies, en diciembre. En ella se dan cita los mejores pilotos del mundo, que compiten en un circuito en forma de ocho con dos carriles no simétricos.

24 Horas de Le Mans también te permite correr a más de 300 km/h en una pista cerrada de los Alpes franceses. Tienes a tu disposición más de 50 bólidos y hasta 25 equipos distintos con múltiples estilos, formas de conducción y boxes.

Por último, *UEFA Manager 2000* es un manager de fútbol con licencia de la máxima autoridad europea en el deporte rey.



ROL CON SABOR A JAPÓN

Throne of Darkness nos convertirá en samurais

Sierra Studios publicará a principios de año su juego de rol de temática medieval japonesa, *Throne of Darkness*. El juego está siendo desarrollado por Clic Entertainment, un estudio formado por una serie de ex empleados de Blizzard que participaron en el diseño de *Diablo*, y combina la mitología japonesa y la acción rápida. Presenta diferentes modos de juego, para un jugador y multijugador *on line* cooperativo y competitivo.

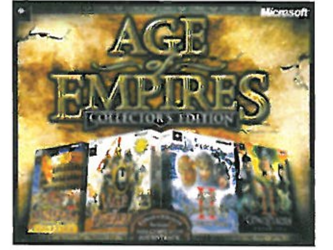
En *Throne of Darkness*, el jugador controlará un grupo de siete samuráis en su búsqueda del Señor de la Guerra Oscuro, enfrentándose por el camino con dragones y guerreros no muertos. La jugabilidad de *Throne of Darkness* tiene un cariz más táctico que la de *Diablo*, en el que imperaba el combate directo.

ACUMULA TUS IMPERIOS

Microsoft lanza una edición especial de Age of Empires

Age of Empires Collectors es una edición limitada para coleccionistas que incluye las cuatro entregas de la serie que lleva vendidas más de cinco millones de copias en todo el mundo. El *pack* incorpora, además de *Age of Empires*, la expansión *The Rise of Rome*, *Age of Empires II*, *The Age of Kings* y su expansión *The Conquerors*, un CD con la banda sonora original de toda la serie. Microsoft ha puesto a la venta *Age of Empires Collectors* a un precio de 9.900 pesetas.

Por otra parte, Ensemble Studios, el desarrollador de la serie, está lanzando una serie de mapas extras para la expansión *Age of Empires II*: *The Conquerors*. Dos veces al mes el diseñador Greg Street pondrá a disposición de los que hayan comprado esta expansión nuevos mapas gratuitos.

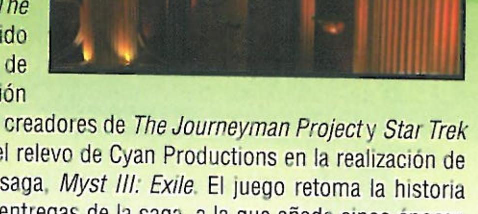


La edición para coleccionistas de *Age of Empires* culmina la brillante trayectoria de la serie de Microsoft.

LOS CLÁSICOS NUNCA MUEREN

The Journeyman Project prepara Myst III:





La franquicia *Myst*, integrada por *Myst* y *Riven: The Sequel to Myst* ha vendido más de nueve millones de copias desde su aparición en 1993. Presto Studios, creadores de *The Journeyman Project* y *Star Trek Hidden Evil*, ha tomado el relevo de Cyan Productions en la realización de la tercera entrega de la saga, *Myst III: Exile*. El juego retoma la historia narrada en las primeras entregas de la saga, a la que añade cinco épocas protagonizadas por un nuevo villano que quiere vengarse de Atrus y su familia. El jugador quedará inmerso en un mundo de fantasía lleno de misterios que ofrece enormes posibilidades para la exploración y la resolución de multitud de puzzles.

Por su parte, Cyan Productions no ha querido desaprovechar la estela de *Myst* y ya está finalizando el desa-rrollo de *RealMyst*, una versión 3D en tiempo real del juego que le dio la fama. Gracias a esta versión podrás recorrer en 3D todas las épocas de *Myst* más una época de nueva creación. El juego incluirá efectos como cambios meteorológicos y transiciones del día a la noche. Ambos títulos se publicarán en nuestro país el próximo año.

Una de las sagas más vendidas de todos los tiempos, *Myst*, vuelve con una nueva secuela.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Timeline traslada al PC la novela de Michael Crichton

El éxito de sus novelas ha llevado al multimillonario Michael Crichton a crear una compañía, Timeline Computer Entertainment, dedicada a producir juegos basados en sus obras. El primer título de la compañía, que ha publicado Eidos en todo el mundo, será un juego de aventuras titulado *Timeline*. La expectación que ha causado el juego ha llegado a Hollywood, siempre alerta ante nuevas posibilidades, y Paramount Pictures ya ha comprado los derechos para realizar una película basada en este título.



En *Timeline* el jugador encarna a un arqueólogo que viaja en el tiempo hasta el siglo XIV para descubrir el misterio de la desaparición de un colega de profesión. Se trata de una completa aventura 3D repleta de trampas medievales, caballeros y castillos.



Timeline **te propone viajar a la Francia del siglo XIV.**



LARGA VIDA AL REY

Versión 1.1.0.4 y nuevos mods de Half-Life



Casi dos años después del lanzamiento de *Half-Life*, Valve ha editado un nuevo parche que actualiza este fantástico juego a la versión 1.1.0.4 (www.sierrastudios.com/games/half-life). Entre las mejoras y añadidos que incorpora destacan tres nuevos mapas para *Team Fortress*. Por otra parte, dos nuevos mods se suman a la ingente lista de conversiones con que cuenta el popular juego de Valve: *GoldenEye* y *Chemical Existence.* Ambos funcionan con esta última actualización de *Half-Life.* La versión beta 1.6 del *mod GoldenEye* www.goldeneyemod.net) integra en el juego elementos de la película de James Bond, como armas y escenarios, además de nuevos mapas y modos de espionaje.

El desarrollador sueco Red Genesis Entertainment (www.redgenesis.-com) ha lanzado la versión 1.0.0 de *Chemical Existence*, una conversión total de *Half-Life.* El *mod* es básicamente para un solo jugador, aunque contiene mapas multijugador y nuevos modelos para los jugadores. *Chemical Existence* podría definirse como una apuesta por la diversión en detrimento del realismo.

***Chemical Existence* es la nueva conversión total de *Half-Life*.**





EL MUNDO EN UN BRETE

Iron Dignity amenaza con una hecatombe nuclear



En *Iron digity* la amenaza de una guerra nuclear se ha hecho realidad.

El estudio alemán Artex Software está desarrollando Iron Dignity, un nuevo juego de acción táctica en 3D que publicará Topware Interactive en primavera. En el juego formarás parte de un grupo de élite que, a lo largo de más de 25 misiones, intentará evitar el estallido de una guerra nuclear que amenaza con destruir el mundo. Lucharás en grupos de hasta 15 unidades aéreas y terrestres en escenarios bélicos de todo el mundo, desde el desierto del norte de África hasta las montañas de Perú, las estepas siberianas o la costa inglesa. En el juego podrás controlar una o varias unidades y desplegarlas por territorio enemigo. *Iron Dignity* permitirá que, durante las batallas, puedas entrar en la cabina de cualquiera de los vehículos a tu disposición y controlarlo desde una perspectiva en primera persona.

A LA CARRERA

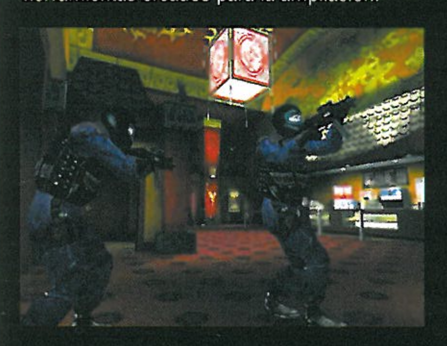
RESURRECTION, ACTUALIZADO

Dinamic ofrece gratuitamente en su sede web (www.dinamic.com) una actualización de *Resurrection* que permite elegir el nivel de dificultad de las diferentes fases en que se desarrolla el juego. El parche es compatible con las partidas guardadas.



PARCHE PARA SWAT 3

Los que tengáis *SWAT 3: Close Quarter Battles* podéis descargaros gratuitamente (www.sierrastudios.com) la actualización en castellano a la versión v1.6.6.0 de *Elite Force*, la expansión del juego que acaba de publicar Sierra. El parche instala los archivos necesarios para jugar partidas *on line* y los niveles y herramientas creados para la ampliación.



MÁS MODS DE QUAKE 3

Quake 3 Arena dispone de tres nuevos *mods.* Dos de ellos, *Battle of the Sexes 1.0* (www.captured.com/bots) y *Weapons Factory Arena 2.1* (www.captured.com/weaponsfactory/quake3), son versiones de los mods originales realizados para *Quake 2. Battle of the Sexes* es un *mod* de captura de bandera basado en equipos, el azul formado por mujeres y el rojo por hombres. En nuestro CD encontrarás otro *mod* para *Quake 3 Arena, Urban Terror v1.02* (ver en el CD1).

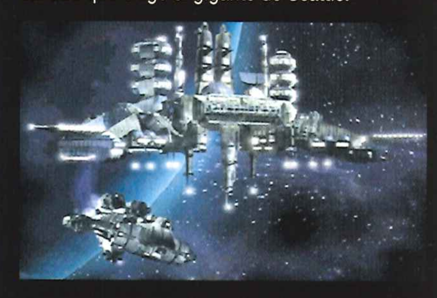
MOTOR NUEVO PARA DOOM 3

Jim Dose, diseñador de Id Software, ha desvelado que el motor de *Doom 3*, el nuevo juego que prepara John Carmack, será una revisión completa del de *Quake 3 Arena.* La renderización, sombreado y el código del motor ya son nuevos, y se está rescribiendo completamente el código de animaciones.



FRONTIERS WARS, CANCELADO

Microsoft ha anunciado que no publicará *Conquest: Frontier Wars*, el juego de estrategia espacial que estaba desarrollando Digital Anvil (*StarLancer, FreeLancer* y *Loose Cannons*). La cancelación del juego se ha debido a que *Conquest* no cumplía los requisitos mínimos de calidad que exige el gigante de Seattle.



ROL MULTIJUGADOR DE WESTWOOD

Westwood Studios prepara *Earth and Beyond*, un juego de rol multijugador permanente, para finales del próximo año. El desarrollador norteamericano se suma así a la fiebre de los juegos de rol multijugador y persistentes. Aunque todavía no hay nada confirmado, parece ser que el juego se inspirará en sagas como *Star Trek* o *La Guerra de las Galaxias*.

TRILOGÍA X-WING DE LUCASARTS



LucasArts ha puesto a la venta en Estados Unidos *Star Wars: X-Wing Trilogy*, una recopilación de los populares juegos de combate espacial publicados en los últimos cinco años. El *pack* incluirá *X-Wing, TIE Fighter, X-Wing Alliance* y un conjunto de misiones de *X-Wing vs. TIE Fighter* reunidas bajo el título *Flight School*.

JUEGOS DE DREAMCAST EN TU PC

Hideki Sato, vicepresidente de Sega, ha anunciado que la multinacional japonesa está desarrollando una tarjeta PCI que permitirá jugar cualquier título de la Dreamcast en un PC. Sega proyecta lanzar oficialmente la nueva tarjeta en breve.

UNREAL VISITA STAR TREK

The Fallen, listo para el combate



El estudio norteamericano The Collective ha terminado por fin el desarrollo de *Deep Space Nine: The Fallen*. El juego, que había sufrido un retraso tras otro, ya ha sido publicado en Estados Unidos por el editor Simon & Schuster. *The Fallen* es un juego de acción en tercera persona y ambientado en uno de los universos paralelos de *Star Trek*, Deep Space Nine, descrito en la trilogía de novelas *The Millenium*, de Judith and Garfield Reeves-Stevens.

Realizado con una nueva versión del motor gráfico de *Unreal Tournament*, *The Fallen* proporcionará entre 40 y 60 horas de juego. A pesar de ser un título para un solo jugador, en *The Fallen* podrás encarnar a tres personajes diferentes, Worf, Sisko o Kira. Tu objetivo será encontrar los antiguos Red Orbs, las llaves que pueden dar a los alienígenas el poder del Cuadrante Alfa. Te enfrentarás a las razas alienígenas más agresivas de la galaxia de *Star Trek* con más de diez armas nuevas. En las misiones del juego tendrás que valerte del sigilo, el trabajo en equipo y, cómo no, de la habilidad en los combates.



The Fallen promete entre 40 y 60 horas de acción trekkie.



OBI-WAN NACERÁ EN EL 2001

LucasArts retrasa *Star Wars: Episode I Obi-Wan*

LucasArts había anunciado para estas Navidades la publicación de *Star Wars: Episode I Obi-Wan*, uno de sus títulos estrella de este año. Al final ha optado por dar más tiempo a los programadores del juego y retrasar su publicación hasta mediados del 2001. La razón oficial es que la compañía no quiere editarlo hasta que esté acabado y pulido del todo.

Star Wars: Episode I Obi-Wan es la continuación de *Jedi Knight: Dark Forces II*, uno de los grandes éxitos de ventas de 1997. En el juego encarnarás a uno de los mayores héroes de toda la galaxia, el mítico Obi Wan Kenobi. Este secuela pretende conservar el extraordinario diseño de niveles de su predecesor e incorporar movimientos lo más realistas posible.



Tendrás que esperar un poco más para ver a Obi Wan Kenobi en tu PC.


Acepta el desafío...


TCTI

COSECHA 2001

¿Qué preparan los gurús del nuevo milenio?

¿Quieres saber quién y cómo está trabajando en los que serán los mejores títulos para PC de los próximos meses? Sólo tienes que pasar *página, y descubrirás por qué Black & White, Warcraft III, Team Fortress 2, C&C Renegade y* otros trece juegos desarrollados por los mejores profesionales van a ofrecerte algo nuevo. Superlativo. Francamente revolucionario.

Por M. Echarri y S. Sánchez

Cuatro de la mañana. Acabas de superar la última pantalla del modo Infierno de *Diablo II*. Acabas de hundir tu espada por tercera vez en el cuerpo agonizante de Diablo. Le das a tu PC el beso de buenas noches y te vas a la cama. Pero mientras tú duermes, las mentes preclaras del mundo de la diversión virtual siguen despiertas y funcionando a pleno rendimiento. En algún lugar de Silicon Valley, la campiña inglesa, París o las afueras de Madrid y Barcelona, los mejores programadores, diseñadores y artistas trabajan en el próximo juego que va a quitarte el sueño. El 2001 va a ser un año de estupendo software, una de las mejores cosechas de diversión poligonizada que se recuerden. Y estos hombres, con sus equipos y compañías, van a ser los responsables de ello.



PETER MOLYNEUX

LA VIDA EN BLANCO Y NEGRO

¿Que a qué se dedica Peter Molyneux en estos momentos? Hasta los aborígenes de Tasmania Central lo saben. A Black & White. La interfaz más sencilla al servicio del juego más completo.

GÉNERO: Estrategia/Rol
COMPAÑÍA: Lionhead Studios
FECHA DE EDICIÓN: Primavera de 2001

BLACK & WHITE

Casi todo lo que tiene que ver con este juego suena a superlativo. Ambicioso, visualmente espléndido. Revolucionario. Molyneux demuestra que su hambre y sed de absoluto no conocen límites. Ni *Populous*, ni *Dungeon Keeper* ni tantos otros clásicos cinco estrellas han conseguido saciarlas.

Con el título que puede ser la culminación de su carrera, aspira a una simulación completa y convincente de lo que supondría ser el dios de un mundo lejano habitado por sorprendentes criaturas. Varias civilizaciones inspiradas en diferentes periodos históricos se disputan el control de ese escenario maravilloso que es el mundo de Eden. Ahí entras tú, hechicero, diosecillo de andar por casa. *Black & White* no tardará en hacer que tú mismo te sorprendas al descubrir de qué eres capaz. Lo controlas absolutamente todo sin necesidad de pulsar una tecla, la interfaz se reduce a una mano que, guiada por tu ratón, recorre el escenario y te permite dar órdenes, asegurarte de que se cumplan, intervenir en los combates, lanzar conjuros... El poder absoluto ejercido de la forma más sencilla imaginable. Además de dios y aprendiz de brujo, eres el padre de una criatura virtual a la que deberás crear prácticamente de la nada. Su desarrollo, su personalidad y hasta su aspecto físico dependen de cómo lo eduques, de lo que le pidas que haga y lo que le prohíbas.



Una de las claves del juego es el desarrollo de tu mascota virtual gigante.



Molyneux ya ha exhibido versiones muy avanzadas de su juego y puede presumir de un resultado a la altura de las expectativas: en *Black & White* no hay dos partidas iguales porque todo, incluso el aspecto gráfico del juego, depende de la personalidad del jugador y de las decisiones que va tomando mientras juega. Lo último que hemos podido saber de este juego son detalles más bien anecdóticos pero que dan una idea de hasta dónde está llegando el nivel de perfeccionismo de los desarrolladores. Por ejemplo, si bautizas uno de los personajes con el nombre de una de las personas que tienes en tu libreta de direcciones electrónicas, el personaje te avisará cada vez que recibes un mail de una de esas personas.

Hace unos meses, mientras iban apareciendo más y más noticias sobre la abrumadora demostración de creatividad y tecnología que iba a ser *Black & White*, nos quedaba una pequeña duda: además de prácticamente perfecto, ¿será divertido? Ahora ya casi estamos seguros de que lo será. De hecho, nos morimos de ganas de instalarlo en nuestro PC y perdernos, ratón en ristre, por el maravilloso mundo de Eden. La revolución nos espera.

El hombre y su obra

Peter Molyneux fundó Bullfog en 1987 con una idea clara en mente: hacer juegos de estrategia a su manera, prescindiendo por completo de las convenciones del género. Su primer intento, *Populous*, vendió la friolera de 4 millones de copias. Luego vinieron *Powermonger*, *Magic Carpet*, *Syndicate*, *Magic Carpet 2*, *Theme Park* y *Dungeon Keeper*. Todos superaron el medio millón de ejemplares. Después de que la compañía fuese comprada por Electronic Arts, Molyneux decidió abandonarla y fundó Lionhead Studios.

BIOWARE

ROL PARA LAS NOCHES DE INVIERNO

NEVERWINTER NIGHT

GÉNERO: Rol
COMPAÑÍA: Bio Ware
FECHA DE EDICIÓN: Primeros del 2001



Hasta 64 jugadores podrán tomar parte en una partida.

En BioWare llevan muchos años buscando algo así como el Santo Grial de los juegos de rol computerizado: recoger toda la esencia del rol de lápiz y papel y convertirlo en un completo espectáculo interactivo en 3D.

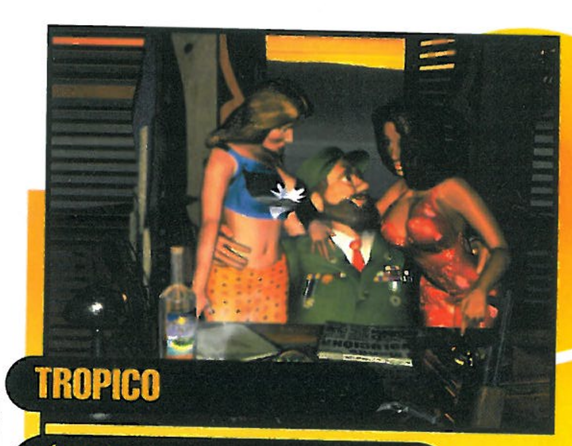
Neverwinter Nights promete acercarse a este ideal incluso más que los ya excelentes *Baldur's Gate 2* y *Icewind Dale*.

La compañía que coordina Ray Muzyka ha tenido en cuenta que lo esencial del rol de tablero es que se juega en grupo y deja un margen casi infinito a la imaginación de los jugadores. Para conseguir algo parecido, se han centrado en perfeccionar la partida multijugador y simplificar y mejorar las herramientas de edición para que cualquiera pueda convertirse en un consumado *Dungeon Master* y diseñar sus propios mundos de fantasía. Hasta 64 jugadores podrán tomar parte en una misma partida. Basta con que un ordenador con conexión por cable la cree y funcione como servidor. Mientras ese ordenador esté encendido, la partida seguirá su curso como si fuese un mundo persistente. Un ordenador con módem de 56K puede soportar una partida de hasta 8 jugadores, número que se eleva a un máximo de 64 en el caso de las conexiones por cable.

Con estas medidas, BioWare quiere recuperar el sentimiento de comunidad que convirtió el *Neverwinter Nights* de tablero en todo un fenómeno social (sobre todo en Estados Unidos) hace unos diez años. A los seguidores de los juegos de rol basados en el mundo de *Dungeons&Dragons* les gustará saber que el juego se sitúa en el límite norte de los Reinos Olvidados, en los alrededores de las ciudades de Luskan y Neverwinter. La partida para un jugador tiene un hilo argumental basado en las intrigas para arrebatarle el poder a Lord Nasher, gobernador de Neverwinter, pero el verdadero reto son las infinitas posibilidades que ofrece la partida múltiple gracias a Solstice Tool, su poderoso editor de niveles. Una variación de Omen, el motor gráfico que BioWare utilizó en *MDK2*, hará el resto.



El motor de *MDK2* da resultados de una espectacularidad indiscutible.



TROPICO

GÉNERO: Estrategia
COMPAÑÍA: Poptop Software
FECHA DE EDICIÓN: Primer tercio del 2001

POPTOP

ALEMANES EN EL CARIBE

¿Quieres controlar una granja, una red ferroviaria, un parque de atracciones, un burdel, una banda criminal? Con los juegos de gestión estratégica, si quieres, puedes.

Pero, extravagancias al margen, en PopTop (una compañía alemana experta en la simulación política y estratégica) piensan que no está mal volver a los orígenes de este peculiar subgénero y dedicarse a gestionar lo que de verdad importa. Un país. Y con métodos dictatoriales, por supuesto. Con cuenta en Suiza y atribulados súbditos que trabajen para ti y se dejen sus míseros sueldos en impuestos. Tu país es una minúscula república bananera. Una sociedad que vive de sus recursos naturales y del turismo y en la que la iglesia y el ejército son los principales agentes políticos. Tus ciudadanos son pobres pero no idiotas, sólo aceptarán tu corrupto despotismo si la situación económica es boyante. Y para eso va a hacerte falta dar un verdadera exhibición de gestión estratégica. Claro, también puedes intentar convertirte en un honrado gestor de bienes y recursos y democratizar tu país poco a poco. Aunque, no nos engañemos, eso es algo que hará uno de cada cien jugadores.



ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

GÉNERO: Acción/Aventura
COMPAÑÍA: Darkworks
FECHA DE EDICIÓN: Finales del 2000

DARKWORKS

NOCHE DE MIEDO

Alone in the Dark inventó en su día una de las fórmulas de juego más rentables de la historia. Un puzzle por aquí, un susto por allá, algo de viscosidad y violencia, terroríficos efectos de sonido... Y una etiqueta, a la que otros supieron sacar más partido: terror y supervivencia.

Años después, es Darkworks quién se atreve a reemprender la saga y contarnos como le va al detective sobrenatural Edward Carnby en el nuevo milenio. Parece que alguien ha asesinado al doctor Fiske, buen amigo de nuestro investigador. Y claro, todas las pistas apuntas hacia una casa encantada perdida en algún lugar del estado de Maine y llena de... los bicharracos y los enigmas de costumbre.

¿Qué puede aportar a estas alturas una nueva dosis de supervivencia al terror paranormal? En Darkworks lo tienen claro, el miedo es un sentimiento universal que nunca pasará de moda. Además, la tecnología avanza que es un gusto y, gracias a ella, estos muchachos se sienten capaces de sacarnos de nuestra piel y hacernos sentir una mezcla de terror y fascinación, como si nos hubiésemos colado en una película de Cronenberg o Polanski. Del juego original se plantean conservar "el título, el personaje principal y una cierta atmósfera característica que no se puede encontrar en ningún otro juego". El resto es nuevo, empezando por la diabólica IA de los personajes no jugadores, los sombríos efectos de iluminación y una banda sonora que se nos quedó incrustada en los tímpanos desde el primer día que visitamos la página web oficial. Mucho, mucho miedo.



Ambientación y sonido conspiran para crear efectos terroríficos.



Darkworks promete puzzles originales y sustos en casi cada esquina.

WESTWOOD

SALVAR AL SOLDADO PARKER

COMAND&CONQUER: RENEGADE

GÉNERO: Acción/Estrategia
COMPAÑÍA: Westwood Studios
FECHA DE EDICIÓN: Mediados del 2001

C&C lo tenía todo. Es el rey de la estrategia bélica, acumula premios, dinero y súbditos. Pero bueno, algo sí que le faltaba, y era esa tercera dimensión a la que poco a poco van asomándose casi todos los juegos de PC.



Westwood estrenará milenio con un *shooter* estratégico de mucho fuste.

Renegade va a hacer que la mítica franquicia de Westwood Studios salte a unas 3D completas, no a medias, como en *Tiberian Sun* o el fallido *Red Alert 2*.

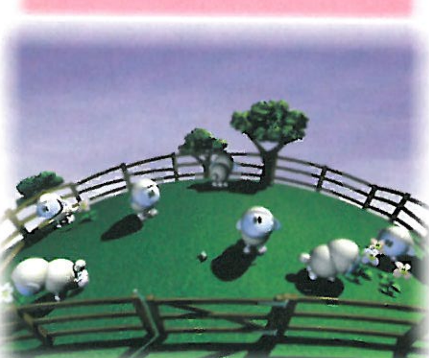
Y eso no es todo: también se acabó la estrategia a gran escala, sustituida por la acción directa. En *Renegade* no dirigirás un batallón, sino a un aprendiz de Rambo llamado Nick Parker (Havoc para los amigos). Los pocos que han podido echarle un vistazo en profundidad a versiones recientes del juego hablan de acción en 3D movida por un espectacular motor de gráficos más algún detalle estratégico en la línea de los *C&C* anteriores. 12 escenarios, una estructura de misiones en sucesión lineal que te enfrenta a un grupo terrorista llamado hermandad de NOD, muchos tiros, sorpresas continuas en el inventario, algo de sigilo... En fin, que lo nuevo de Westwood Studios va a parecerse más a *Metal Gear Solid* que a las últimas entregas de la serie *C&C*. Dicen que rectificar es de sabios.

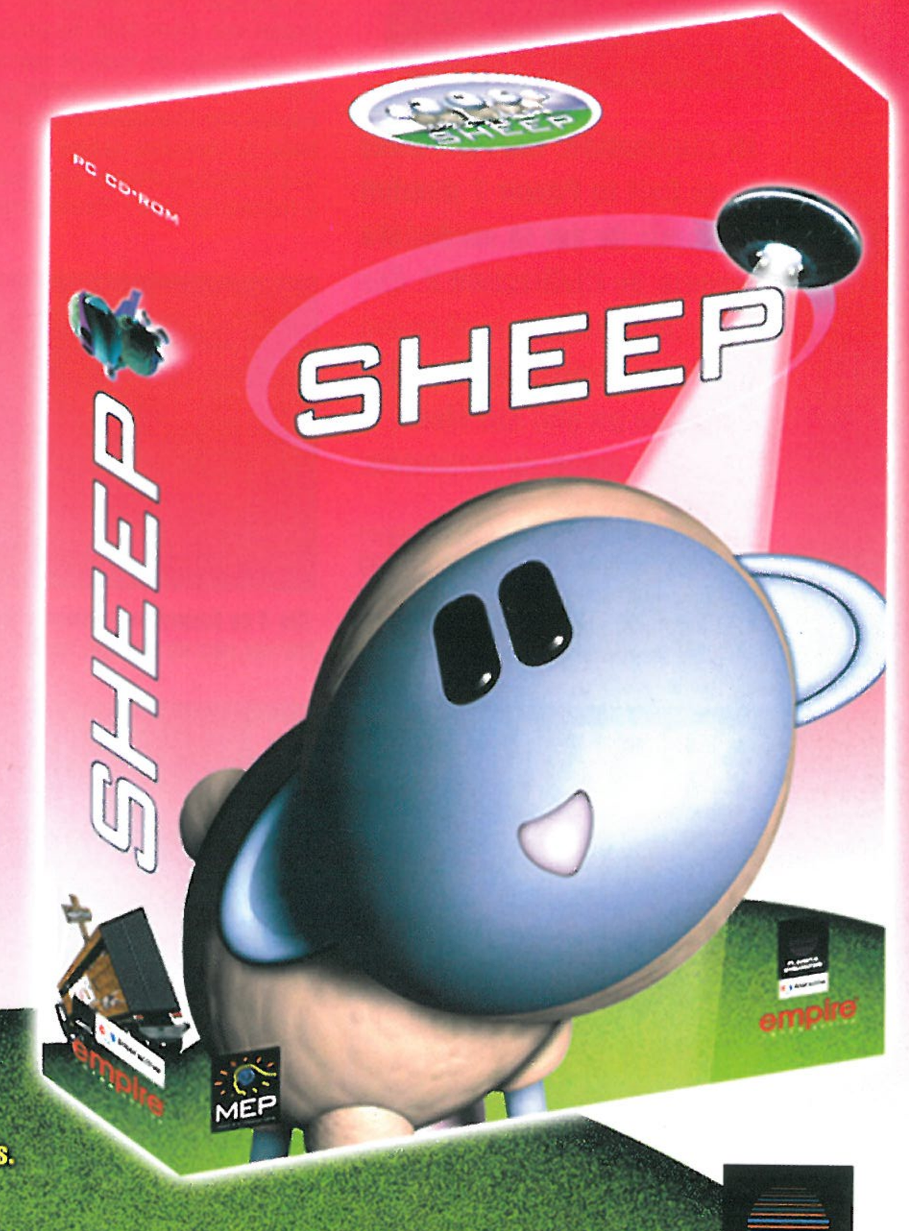
¡ LA ESTUPIDEZ VIRTUAL !





EL JUEGO MÁS DIVERTIDO Y ORIGINAL DEL AÑO
(CON UNAS OVEJAS TAN ESTÚPIDAS, QUE SON GENIALES)









- Elige uno de los cuatro infortunados pastores.
- Cuida de cuatro razas distintas de ovejas desorientadas.
- 7 mundos disparatados con 28 fantásticos niveles.





IVA incluido
Disponible en grandes almacenes y tiendas de informática.





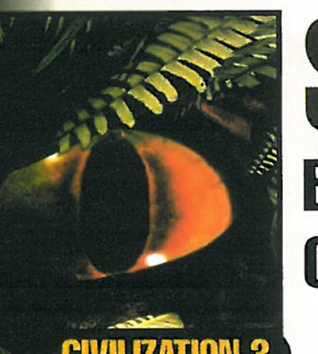
2.990.-
IVA incluido
Disponible en quioscos, grandes almacenes, librerías y tiendas de informática.

PLANETA DeAGOSTINI
Interactive



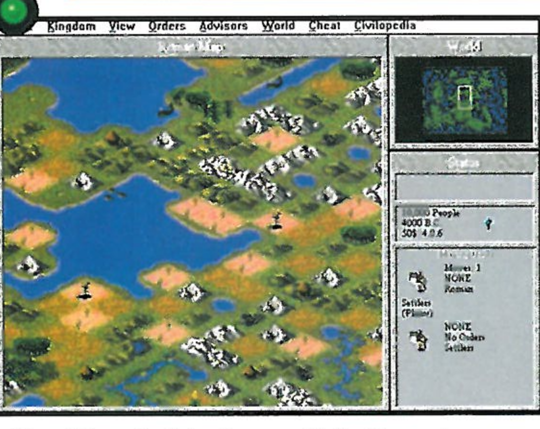
Tel. atención al cliente: 902 490 346

www.planetadeagostini.es



SID MEIER

ESTRATEGIA CON ESCAMAS



Simplificar la interfaz y pulir la IA son los principales objetivos de Firaxis.

CIVILIZATION 3
SID MEIER'S DINOSAURS

GÉNERO: Estrategia
COMPAÑÍA: Firaxis
FECHA DE EDICIÓN: Por determinar

Ni Civilization: Call to Power ni Call to Power 2 pueden presumir de ser la verdadera secuela de Civilization 2. Ese honor corresponde al nuevo Civ en que trabaja desde hace más de un año Sid Meier, el padre de la licencia.

El objetivo es (cómo no) hacer el mejor *Civilization* hasta la fecha, con lo que Sid y su equipo deben estar planteándose una difícil pregunta: ¿cómo se mejora un clásico? Su respuesta provisional sería que mejores gráficos y un nuevo diseño de escenarios siempre ayudan, pero que lo de verdad importa es mejorar la inteligencia artificial. Para conseguirlo, el programador jefe, Chris Pine, ha pedido a miles de jugadores de todo el mundo que le expliquen cómo consiguieron ganarle a la máquina en *Civilization 2*. Según Pine, "se trata de descubrir cuáles son las cosas que la máquina debería ser capaz de hacer y todavía no hace". Parece que el nuevo



***Civ 3* se basará en turnos y Dinosaurs tal vez sea en tiempo real.**

Civ será un hueso duro de roer incluso para los más curtidos napoleones de teclado y ratón.

Pero Meier no sólo pretende decir la última palabra en lo que a civilizaciones y estrategia por turnos se refiere. También trabaja en un misterioso proyecto que la prensa ha bautizado como "Los dinosaurios de Sid Meier". Por lo que sabemos, será un juego de estrategia ambientado en el jurásico y protagonizado por distintas especies de dinosaurios que se enfrentan entre sí. Firaxis ha desarrollado el concepto de dos tipos de juego, uno basado en turnos y de gran densidad estratégica y otro en tiempo real, lleno de acción directa y con un más que probable modo multijugador. De momento, las conclusiones a que han llegado y el tipo de juego en que definitivamente van a trabajar siguen siendo una incógnita, pero sí se ha confirmado que *SM Dinosaur's* abarcará millones de años de prehistoria, incluidas las glaciaciones y que será "un juego profundo, muy rápido y con una interfaz muy intuitiva". Ahí queda eso.

GREY MATTER

CASTILLO VIEJO, DESARROLLADOR NUEVO

Seguro que pensabas que ya habías explorado hasta la última habitación del castillo de Wolfenstein. Pero el castillito de marras no deja de sorprendernos: parece que aún quedan en él escenarios por explorar y escoria nazi que barrer del mapa.

RETURN TO CASTLE WOLFSTEIN



GÉNERO: Estrategia
COMPAÑÍA: Grey Matter
FECHA DE EDICIÓN: 2001

La compañía Grey Matter quiere llevarnos de vuelta a este siniestro lugar y promete un desarrollo insólito de la IA de nuestros enemigos. Ah, y un uso del motor gráfico de *Quake 3* que asegura 70 *frames* por segundo y unas texturas detalladísimas. Vamos, como en los *remakes* de Hollywood: toda una exhibición tecnológica al servicio de un viejo argumento que nunca pasará de moda.

Se trata de viajar a los últimos días de la Segunda Guerra Mundial, sólo que en una dimensión paralela. Los nazis reumáticos que exterminábamos casi sin bajar del autobús en anteriores entregas se han vuelto tipos listos, capaces de comunicarse entre ellos y prepararte juntos mortíferos comités de bienvenida. Las mutaciones genéticas más espantosas que se recuerdan desde tiempos del primer *Alone in the Dark* también te esperan, agazapadas en los más insospechados rincones. Drew Markham, director creativo del proyecto, asegura que el nuevo *Wolf* está a un setenta por ciento de su desarrollo, aunque es pronto para avanzar una fecha de edición. Los últimos esfuerzos se dedicarán a hacer que los escenarios sean todo lo interactivos que sea posible.

El nuevo Warcraft sigue siendo un bebé, pero ya ha pasado por varias crisis de identidad. Sus padres querían que de mayor fuese la síntesis perfecta entre estrategia y rol (RPG estratégico, llamaban al invento), pero acabaron cambiando de opinión.

WARCARFT III

GÉNERO: Estrategia
COMPAÑÍA: Blizzard Entertain,ment
FECHA DE EDICIÓN: Segunda mitad del 2001

PROBLEMAS EN EL PARAÍSO BLIZZARD



La quinta raza sigue siendouna incógnita.

Les pareció que el uso de una cámara dinámica que permitiese captar primerísimos planos de los combates en tiempo real era demasiado. Temían que el juego perdiese su esencia Warcraft para convertirse en el pariente pobre de Diablo II.

Por eso han puesto el freno de mano: la cámara se aleja de la acción recuperando una perspectiva estática, algo más cercana que la de *Warcraft II* pero, en definitiva, cien por cien estratégica y cien por cien *Warcraft*.

Como se han echado atrás en una de las que prometían ser novedades básicas del juego, más de uno y más de dos empiezan a temerse que *Warcraft 3* será, sencillamente, *Warcraft* en 3D. Más grande y más bonito, seguro, pero idéntico en lo esencial.

Y el caso es que no va a serlo. Puede que Blizzard haya pasado al plan B para evitar que el proyecto se volviese demasiado complejo y se le fuese de las manos, pero eso no significa que en *Warcraft 3* vaya a prescindirse de todo tipo de elementos originales. Al contrario, los seguidores del rol tridimensional tipo *Diablo* no van a sentirse defraudados, ya que existirán personajes singulares (los Héroes, entre seis y ocho por bando) que podrán desarrollarse mediante la acumulación de objetos y puntos de experiencia. La diferencia fundamental con respecto a los otros *Warcraft* (y a *Starcraft*) es que estos juegos se basaban en la estrategia a gran escala mientras que *Warcraft 3* es mucho más táctico: controlas grupos reducidos de personajes y el acento está puesto en la acción directa.

Uno de los objetivos de los desarrolladores es que no dediques ocho de cada diez horas de juego a acumular recursos (como suele pasar en los juegos de estrategia al uso, *Warcraft* incluido) sino al revés: siete u ocho horas de acción directa por cada dos de gestión. Por supuesto, esta fórmula tan dinámica hará que el juego sea especialmente apropiado para ser jugado en Red, con lo que es más que probable que se convierta en la nueva estrella de Battle.net, el portal masivo de Blizzard.

Los padres de la criatura saben que aún les queda un largo camino por recorrer, así que están siendo muy discretos en casi todo lo que tiene que ver con su retoño. Las novedades se suceden con cuentagotas, hace un mes hicieron públicas algunas novedades sobre el argumento, el menú de objetos o las características de alguno de los personajes, pero siguen sin confirmar cuál será la quinta raza que acompañará a Humanos, Orcos, No Muertos y Demonios. A juzgar por el argumento, parece que va a tratarse de los Semiorcos, una especie de criaturas híbridas que reunirán las mejores características de orcos y humanos, pero Blizzard va a esperar a primeros de año para hacerlo público. Mientras tanto, debemos conformarnos con navegarnos la Red de puerto en puerto buscando nuevos detalles sobre la Burning Legion (un terrible ejército de espectros que invadirá Azeroth forzando a orcos y humanos a olvidar sus rencillas y luchar por la supervivencia) o las completas herramientas de edición que incluirá el juego.

Los brujos de Irvine, California

Blizzard Entertaintment fue fundada en 1990 por Allen Adham y Michael Morhaime. Empezó llamándose Sillicon & Synapse hasta que se convirtió en una división de desarrollo de Havas Interactive. Su juego más vendido hasta la fecha es *StarCraft*, que superó los 2 millones de copias poco después de ser editado en 1998. En su cuartel general de Irvine, California, trabaja en la actualidad un equipo de 150 profesionales, entre productores, programadores, diseñadores, guionistas y técnicos de sonido.



La cámara fija y las amplias perspectivas cenitales volverán a ser la tónica en Warcraft 3.

REPORTAJE

BUNGIE

EL FESTÍN DE LAS 3D

Oni lleva ya algún tiempo convirtiéndose en la sorpresa agradable de todas las ferias internacionales que visita. Cada nuevo avance en el proceso de desarrollo confirma que Bungie puede tener algo grande entre manos.

ONI

GÉNERO: Acción
COMPAÑÍA: Bungie Software
FECHA DE EDICIÓN: Primeros de 2001



Acción arcade y sofisticada estética japo son las apuestas de Oni.

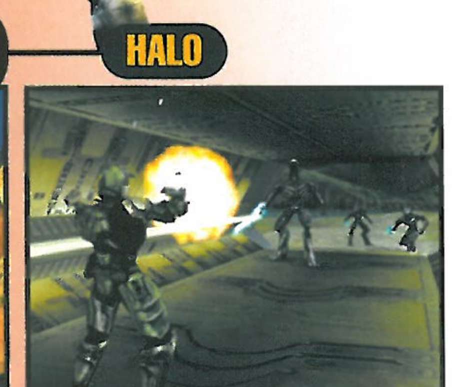
De momento, podemos avanzarte que se tratará de un juego de acción y aventuras con sabor a consola y a dibujos animados japoneses de novísima generación. *Akira* y *Ghost in the Shell* podrían ser sus fuentes de inspiración más obvias, pero los últimos *beat'em up* (juegos de lucha) para consolas de 128 bits también tienen mucho que ver con esto. Su protagonista, Konoka, ha sido descrita como una versión japonesa y sólo para adultos de la inevitable Lara Croft, pero *Oni* no es uno de tantos juegos que adaptan la fórmula *Tomb Raider*. Al contrario, es todo un soplo de aire fresco en lo que a estética y jugabilidad se refiere y tiene números para convertirse en el mejor juego de lucha jamás instalado en un PC.

Aunque la gran apuesta de Bungie para la primera temporada del milenio es, sin duda, *Halo*, el *shooter* futurista con el que pretenden conseguir algo parecido a lo que supuso *Doom* hace unos años. Como las imágenes que acompañan estas líneas hablan por sí solas, nos limitaremos a contarte que este juego tiene la física más realista que se recuerda, un guión basado en las recurrentes invasiones alienígenas pero con alguna que otra sorpresa y unas opciones multijugador inspiradas en las de *Tribes* pero, al parecer, bastante más completas. Vamos, que la cosa promete. Y mucho.

HALO

GÉNERO: Acción
COMPAÑÍA: Bungie Software
FECHA DE EDICIÓN: Por determinar





¿Conseguirá Halo convertirse en el Quake del tercer milenio?

REMEDY

POLICÍAS EN EL CÍRCULO POLAR



MAX PAYNE

GÉNERO: Acción
COMPAÑÍA: Remedy Entertainment
FECHA DE EDICIÓN: Por determinar

Remedy Entertaintment es una compañía finlandesa que cree que la revolución puede hacerse en silencio.

Tal vez ellos no tengan el historial y los medios de otros estudios de desarrollo, pero sí tienen una idea más o menos clara de lo que todavía echa de menos la sofisticadísima industria de los juegos de PC.

Por ejemplo, un argumento original y con peso decisivo en la jugabilidad. ¿Qué tal un *shooter* en 3D con una estudiada trama criminal como hilo conductor? ¿Y un personaje con una historia y una personalidad tan definidas que, más que admirarle, consigue que nos identifiquemos con su dolor y sus problemas personales? En Remedy están desarrollando un drama policial para jugadores adultos en la línea de *Prey* o *Duke Nukem Forever*. Aunque la prensa virtual no les ha hecho demasiado caso hasta el momento, lo cierto es que *Max Payne* puede acabarse convirtiendo en una de las sorpresas más gratas del año que viene.



Remedy apuesel ta fuerte por la solidez argumental y el realismo fotográfico.

DIGITAL ANVIL

EL COMANDANTE ROBERTS VUELA DE NUEVO

Si alguien puede presumir de gurú en esto de los juegos, ése es Chris Roberts. El creador de Wing Commander llega a finales de siglo en plena forma.

Tiene compañía propia (Digital Anvil), suculentos contratos de distribución con Microsoft y un montón de proyectos en los que ocupar su fértil imaginación.

Freelancer, por ejemplo, es la oportunidad perfecta para perderse en el siglo XXX, un cuarto de hora después de las guerras del Sistema Solar en que se basa el argumento de *Starlancer*. Estamos hablando de un simulador espacial, por supuesto, pero de uno que no se limita a seguir de forma rutinaria el esquema invasión alienígena/ vuelo/ combate. No, parece que el equipo de Roberts está cocinando una aventura de altos vuelos, un digno sucesor del añorado *Privateer*.

En cuanto a *Loose Cannon*, el otro proyecto de la compañía, parece ser que la cosa va de mercenarios en un futuro mucho más cercano (el año 2016) y de coches de última generación persiguiéndose a toda pastilla por escenarios urbanos. Sigue una estructura de misiones que se desarrollan en 12 países diferentes y combina las cuatro ruedas y el volante con los combates a pie. No es un típico producto Roberts, pero los que lo conocen juran y perjuran que está muy bien.

FREELANCER

GÉNERO: Simulación
COMPAÑÍA: Valve Entertainment
FECHA DE EDICIÓN: Primeros de 2002



LOOSE CANNON

GÉNERO: Acción
COMPAÑÍA: Valve Entertainment
FECHA DE EDICIÓN: Primeros de 2002



Team Fortress, ¿el mejor de los Half_Life posibles?

VALVE

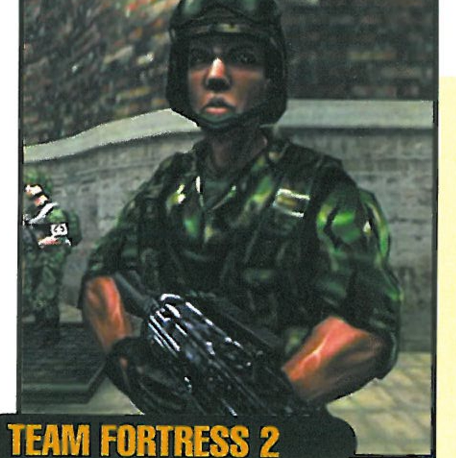
LAS VENTAJAS DE JUGAR EN EQUIPO

Este juego tiene a la redacción de Game Live dividida en dos bandos irreconciliables. Algunos piensan que va a ser el juego del año, tal vez de la década. Otros opinan que será aún mejor.

Dudar de *Team Fortress 2* sería como dudar de la infalibilidad del Papa o de la existencia de vida después de la muer... Bueno, tal vez los ejemplos no son demasiado buenos. Dejémoslo en que sería una insensatez. Porque *Team Fortress 2* es *Half-Life*, clásico entre clásicos, sólo que mucho mejor. Es la revolución *on line*, en directo desde la pantalla de tu PC. *Counter Strike* llevó el listón tan arriba que casi costaba verlo desde el suelo, pero *Team Fortress 2* está a punto de saltarlo. ¿Los mejores gráficos? Pues sí, eso parece. ¿Jugabilidad a prueba de balas? Y de explosiones termonucleares, porque cuando se habla de un producto con sello *Half-Life* la jugabilidad cae por su propio peso.

Casi nadie duda a estas alturas que *Half-Life*, con sus maravillosos gráficos, su modélico diseño de niveles, su sistema de animación, sus profundas mejores en la IA y su elegantísimo arsenal de armas destruyelototodo, era EL juego. Sólo le faltaba una partida múltiple a la altura de *Unreal Tournament* o *Quake 3 Arena*. Y eso, precisamente, si no más, es lo que va a ser *Team Fortress 2*. El primer *Team Fortress* introducía modos de juego cooperativos (captura de bandera y similares) en el absorbente mundo de *Quake*. Fue un éxito sin precedentes, y por eso Valve ha reclutado a los autores de ese casi perfecto *mod* para que hagan algo parecido con *Half-Life* y su complejo científico-militar de Black Mesa. Y por eso, el nuevo *Team Fortress* va a ser mucho más que un paquete de ampliación.

Podrás elegir entre nueve clases diferentes de guerreros de élite (espías, ingenieros, francotiradores, médicos...) cada uno con sus habilidades. Se trata de formar equipos lo más compenetrados posibles, ya que lo lógica del juego haráque sólo las acciones muy bien coordinadas tengan verdadera eficacia. Valve aún guarda varias balas en la recámara, pero lo que se a visto hasta ahora es, además de espectacular, original y muy atractivo.



TEAM FORTRESS 2

GÉNERO: Estrategia
COMPAÑÍA: Valve Software
FECHA DE EDICIÓN: Por determinar

ULTIMATION

SIMULACIÓN SIN CONCESIONES

La secuela de Silent Hunter era un proyecto que olía a maldito pero que ahora parece haber caído en buenas manos.

A Aeon Electronic Entertaintment se le atragantó tanta simulación estricta y tanto combate submarino, así que el proyecto fue a parar a Ultimation, una compañía fundada por dos veteranos de la industria, Dave Bringhurst y Troy Heere.

Como de costumbre en ellos, están desarrollado un juego de simulación y combate extraordinariamente complejo, con un gusto por el detalle que fascina y marea a partes iguales. Se trata de pilotar un submarino de la fuerza naval aliada o alemana durante la Segunda guerra Mundial.

Y si es más simulación estricta y detalladísima lo que estás esperando, la próxima primavera podrás pasártelo en grande con el otro título en que trabaja Ultimation, *Harpon IV*. Otra de combate naval, pero esta vez sobre el agua, bajo ella y por el aire, ya que son un total de 250 armatostes (barcos, submarinos y aviones) los que esperan a que te pongas tras el timón. Lo dicho, el 2001 también va a ser un año estupendo para los que quieren vivir auténticas lecciones de historia bélica sin salir de casa.



HARPOON 4

GÉNERO: Simulación
COMPAÑÍA: Ultimation
FECHA DE EDICIÓN: Por determinar



SILENT HUNTER II

GÉNERO: Simulación
COMPAÑÍA: Ultimation
FECHA DE EDICIÓN: Por determinar

Así era Doom. Cuesta imaginar cómo será a partir de ahora.

Secretos a voces: Carmack y Warren Spector siguen en la brecha

El pasado 1 de junio, John Carmack, el padre de Quake, hizo oficial lo que casi todo el mundo sabía: el próximo proyecto de id Software va a ser Doom 3.

Lo más probable es que no se titule así, pero será la tercera entrega de la serie *Doom* y utilizará una versión muy remozada del motor gráfico de *Quake 3*. Se habla de texturas totalmente en 3D, de efectos de iluminación en tiempo real, de IA personalizada para cada uno de los monstruos enemigos... Pero todo son especulaciones o filtraciones interesadas. Lo único cierto es que Carmack vuelve a la carga, tras las merecidas vacaciones que se tomó tras el último *Quake*, y que id Software no va a limitarse a licenciar sui motor para que otros hagan maravillosos juegos de acción en 3D.

Y otro que acaba de avanzar sus planes es Warren Spector, un programador con muchísima mili a cuestas. *Deus Ex 2* es el título que va a tener ocupada a su compañía, Ion Storm, durante el próximo año. Para este proyecto, Spector ha contratado a tres miembros de los desaparecidos estudios Looking Glass, en los que el mismo trabajó durante años produciendo títulos del nivel de *System Shock* o *Thief*.

BULLFROG

EL CAPITAL SE SUBE A UNA MONTAÑA RUSA

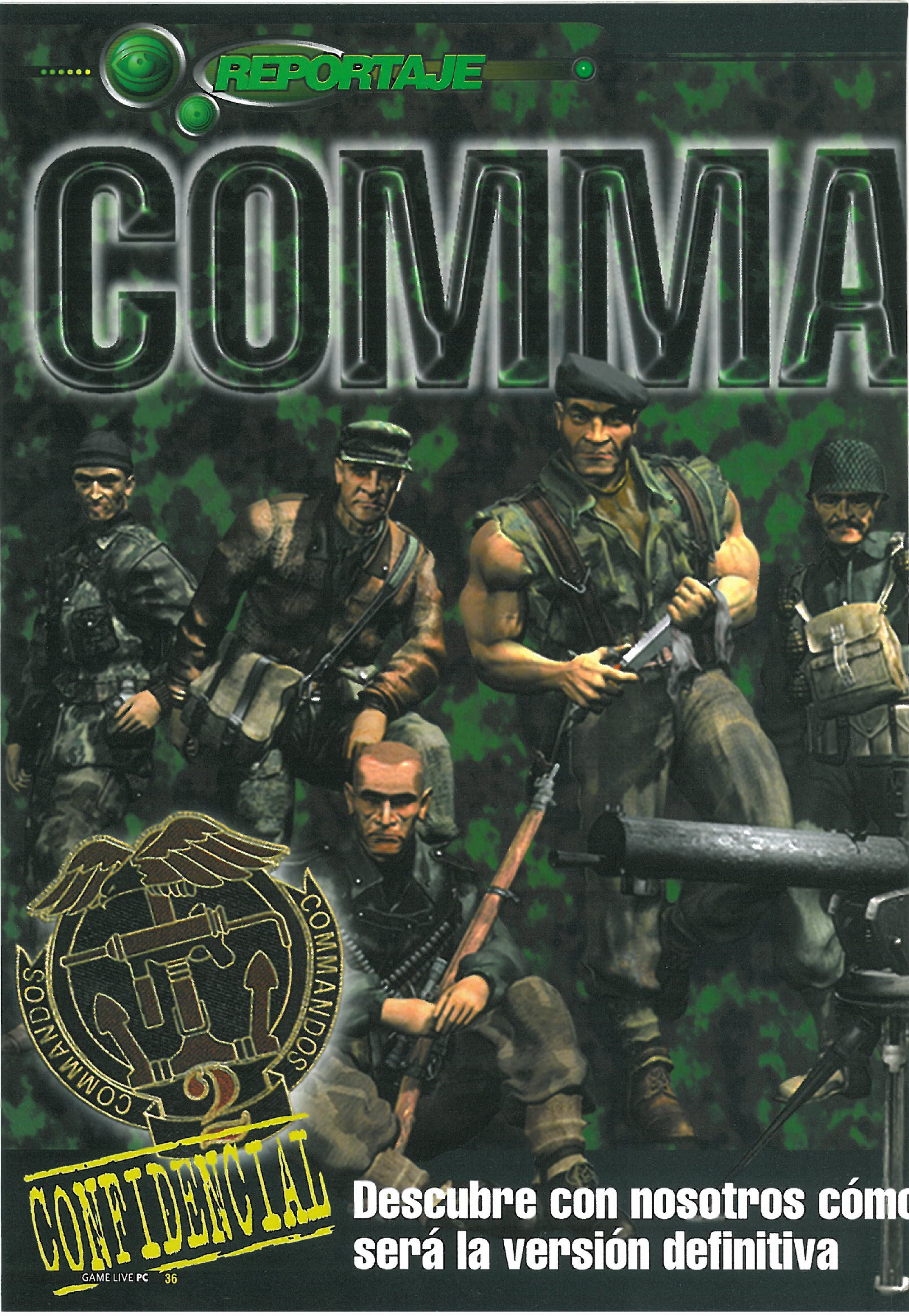


THEME PARK INC.

GÉNERO: Simulación
COMPAÑÍA: Bullfog
FECHA DE EDICIÓN: Por determinar

Aunque hace ya dos años que Peter Molyneux dejó la compañía, Bullfrog ha coseguido superar su marcha y sigue siendo un un estudio puntero a nivel mundial.

Su proyecto de este año va a llamarse *SimCoaster* en Estados Unidos y (muy probablemente) *Theme Park Inc.* En el resto del mundo. Es una secuela de *Theme Park*, ese simpático simulador en que controlabas un parque de atracciones visitado por hordas de niños impertinentes y llorones. Bullfrog ha tomado buena nota del éxito de *Roaller Coaster Tycoon*. Por ese motivo, la secuela dará mucha importancia al aspecto financiero y de gestión económica del parque, aunque sin descuidar el diseño de las atracciones y el sentido del humor, detalles fundamentales en el título original.



Descubre con nosotros cómo será la versión definitiva

NDOS 2

Pyro nos cuela en su cuartel general

Por J. Font

Los comandos de Pyro están engrasando fusiles y sacándole brillo a los cascos: se acerca el momento de saltar de la trinchera. **Por eso nos fuimos al estudio de sus creadores** para que Gonzo Suárez nos explicase cómo va a ser la secuela del mejor título jamás desarrollado en España.

Decir *Commandos* es decir software español de éxito masivo. Ni los padres de la criatura se imaginaban que este juego iba a convertirse en uno de los más vendidos de la historia, pero el caso es que lo hizo, en gran parte gracias a un planteamiento original y a una idea muy clara de cuáles son los elementos que hacen que un juego sea divertido.

En cuanto se confirmó el éxito, no tardó en aparecer un paquete de expansión que muchos jugadores interpretaron como el *Commandos 2*, sobre todo porque incorporaba el motor gráfico para que se pudiera jugar sin la versión anterior, algo de lo que Gonzo Suárez se arrepiente. Pero que quede claro que la verdadera secuela de *Commandos* es el juego que Pyro va a editar en febrero del año que viene. La versión a la que jugamos en compañía de Gonzo Suárez, jefe del proyecto, y Jon Beltrán, miembro del equipo de desarrollo, está ya muy



En *Commandos 2* abundarán las cunetas por las que reptar y los puentes que destruir.

Casi todos los objetos a la vista tienen alguna utilidad, ventanas incluidas.

avanzada y da una idea bastante precisa de cómo será este esperadísimo juego de acción estratégica.

No hay dolor

Los seis esforzados comandos del primer juego repiten protagonismo en la secuela. También reaparece Natasha, que hizo su debut en el paquete de expansión y que tan eficaz resultaba distrayendo al enemigo con sus armas de mujer. Los nuevos son Paul Toledo, alias *Lupín*, ladrón de guante más bien negro que es todo un hacha robando objetos clave para avanzar en la misión, y el perro Whisky, que estuvo a punto de caer a última hora pero que al final estará ahí, sirviendo de mensajero.

Pyro Studios ha querido poner la casa patas arriba para mejorar todo lo mejorable y por eso ha remodelado la interfaz y el sistema de inventario. En el nuevo título, los comandos podrán llevar un objeto en la mano y utilizarlo llegado el momento sin que haga falta seleccionarlo. También podrán intercambiar objetos o armas entre ellos, aunque éstas no serán igual de eficaces en manos de un miembro no especializado en su uso.

Los desarrolladores han trabajado a fondo para dotar de nuevas habilidades a los

El nivel de detalle de los gráficos es uno de los aspectos más notables del juego

LOS PROTAGONISTAS

Aunque hay pocos personajes nuevos, el resto de miembros del comando ha aprendido a nadar, conducir y hasta mover cuerpos en los dos años que separan el primer *Commandos* de éste.

JACK O'HARA «BUTCHER»
COMANDO
Sigue siendo el más polivalente del grupo. Fuerte y hábil. Imprescindible.

SAMUEL «BROOKLYN»
CONDUCTOR
Es el único capaz de pilotar vehículos pesados. Y ahora incluso sabe qué hay que hacer para robar un Panzer.

TOMAS HANCOCK «FIREMAN»
ZAPADOR
Especialista en explosivos. Además, se ha reciclado y puede hacer de artillero si te apoderas de algún tanque.

RENE DUCHAMP «FRENCHY»
ESPÍA
Sigue siendo el rey del camuflaje y un valor seguro cuando se trata de ver si hay moros en la costa.



El uso de escenarios interiores promete un serio aumento de las opciones estratégicas disponibles.

En esta playa no se toma el sol: se combate o se muere.

La sala de máquinas de un portaaviones no es el lugar más indicado para encender un cigarrillo.

personajes, ya que el recién inaugurado entorno en 3D da pie para que lleven a cabo muchas más acciones. En la anterior versión sólo uno de ellos podía conducir vehículos, pero ahora parece ser que todos han desfilado por la autoescuela y se han sacado el carné B-1, con lo que no habrá *jeep* que se les resista. Eso sí, los camiones siguen siendo palabras mayores. Sólo el conductor puede pilotarlos.

"Los vehículos se controlan de manera simple", nos cuenta Jon Beltrán. "Esto no es un simulador de conducción, pero sí que nos pareció muy buena idea aumentar el número de acciones que el jugador puede realizar." Los comandos pueden chapotear en el agua o sumergirse y bracear para pasar desapercibidos. También pueden pasar un rato bajo el agua, pero para eso necesitan disponer del equipo adecuado. Gran parte de las nuevas acciones incorporadas al juego se desarrollan bajo el líquido elemento, lleno ahora de objetivos y enemigos con los que combatir.

Además de los nuevos comandos, los desarrolladores han incorporado a una serie de personajes de recurso que denominan «la chusma». Su papel en el juego es la de echar una mano. «Puedes seleccionarlos y distribuirlos por el escenario y, una vez en su sitio, ordenarles que, por ejemplo, cubran una zona» nos comenta Jon. En algunas de las misiones encontrarás a un tercer grupo de personajes: aquellos a los que en teoría debes rescatar. Si se dejan. "En una de las misiones en el Pacífico", explica Jon, "debes rescatar a un grupo de niños y llevarlos a un hidroavión. Si te ven, se chivarán a los japoneses. Así que tienes que utilizar un misionero para que esto no ocurra y poder llevarlos a su destino".

La inteligencia artificial es incluso más refinada que en el ya sorprendente primer juego. Los alemanes tienen muy en cuenta lo que ven u oyen y tienden a actuar en con-



ESCENARIOS CARGADOS DE HISTORIA

El puente sobre el río Kwai. A escasos kilómetros de la frontera que separa Tailandia de Birmania, en plena jungla tropical, está la pequeña estación de Nam-Tok, con su célebre puente ferroviario sobre el río Kwai, una vía de comunicación que tuvo mucha importancia estratégica durante la II Guerra Mundial. En 1957, David Lean dirigió una célebre película (*El puente sobre el río* Kwai) basada en las desventuras de un grupo de prisioneros aliados que intenta fugarse de un campo de concentración en la selva birmana. Se rodó en Sri Lanka, recibió siete Oscar (dos de ellos para sus protagonistas, Willian Holden y Alec Guiness) y está considerada un indiscutible clásico del cine bélico.

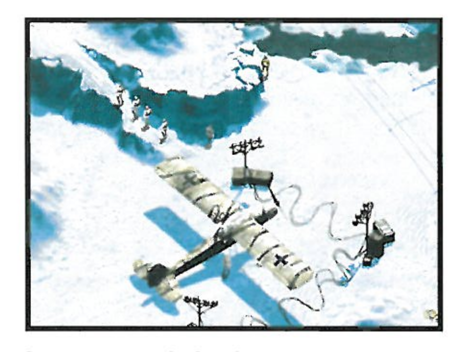
Colditz. En este siniestro castillo al sur de la ciudad alemana de Leipzig estuvo encerrado un centenar largo de oficiales aliados durante la guerra del 39. Su fuga y su intento de alcanzar la frontera Suiza inspiraron una película (*La fuga de Colditz*, protagonizada por Robert Wagner en 1979), un juego de tablero y una serie de televisión del canal británico Channel 4. Ah, y uno de los escenarios de *Commandos 2*.


Recrear escenarios reales ha exigido un duro trabajo de documentación.

secuencia. Si encuentran un cadáver, deducirán que no ha muerto de varicela y dejarán de pasearse por la zona despreocupadamente. Los interrogantes, comillas o admiraciones que salen de sus bocas te harán intuir qué pasa por sus modeladas cabezas. "La chusma" tiene un comportamiento dócil y, en líneas generales, eficaz, así que podrás contar con ellos para que te hagan el trabajo sucio y ayuden a salvar alguna situación comprometida.

Un juego con relieve

Otra de las novedades es que ahora no sólo realizarás misiones a lo largo y ancho de la Europa de la Segunda Guerra Mundial. También deberás desplazarte al Pacífico, y no para comer cocos y tocar el ukelele. O recorrer escenarios azotados por nieves casi perpetuas en las que tus huellas quedarán la mar de resultonas... y la mar de delatoras. Los desarrolladores han incluido un total de 12 misiones. Cada una de ellas te exigirá llevar a cabo una serie de objetivos, ya sea al aire libre o en escenarios interiores. Algunas de las situaciones deberán ser resueltas con nocturnidad y alevosía, ya que los nazis no descansan y tú tampoco puedes permitirte el lujo de hacerlo, por mucho que sus patrullas hagan la ronda linterna en mano y potentes focos peinen el escenario.


Las texturas de la nieve son detalladísimas y muy convincentes.


Penetrar en un barco de guerra es toda una aventura.

Las cuidadísimas ambientaciones son tal vez el principal acierto de Pyro. Y tampoco faltan escenarios inspirados en lugares reales y tan célebres como el castillo de Colditz o el puente sobre el río Kwai. El equipo ha tenido que documentarse para que las recreaciones de estos lugares fuesen lo más realistas posibles. Aunque se han permitido alguna licencia: Jon nos explica que "cuando recopilábamos información, descubrimos que el puente sobre el río Kwai se construyó con acero. Así que optamos por dejarlo tal y como aparece en la película protagonizada por Alec Guinness. Después de todo, es así como la gente lo conoce".

Los niveles incluyen una serie de mini escenarios muy diversos, desde hidroavio-



La acción se ha trasladado al Pacífico. El enemigo se esconde entre pagodas y cañas de bambú.

La recreación de los escenarios no ha sido una tarea fácil.

Los escenarios no se han creado con polígonos, sino utilizando un modelado con excelentes texturas.

Los fans de la Segunda Guerra Mundial reconocerán algunos edificios.

Las cuidadísimas ambientaciones son tal vez el principal acierto de Pyro

nes y submarinos, a portaaviones o edificios. El uso de localizaciones interiores obligará a cambiar de táctica con frecuencia. Deberás buscar accesos al interior de los edificios, asegurarte de que nadie te espera en el interior o buscar la forma de "vaciarlos", aunque sea de forma un poco expeditiva. Controlar un edificio puede serte útil para encontrar objetos, buscar buhardillas en las que emplazar a tus francotiradores o colgarte del tendido eléctrico para cruzar la calle sin que te vean. El modelado de cada estancia ha sido uno de los aspectos a los que Pyro ha dedicado más tiempo. "Los interiores se han diseñado uno a uno y no encontrarás ninguno repetido", nos asegura Gonzo Suárez. En su opinión, uno de los puntos clave es que se acabase optando por el uso de una cámara en primera persona. El uso de esta cámara asegura espectaculares y detalladísimas vistas de los escenarios, ya sean portaaviones japoneses o búnkers a los que se accede por túneles, y refuerza el clima de tensión y alerta continua que ya existía en el primer título.

Luces, cámaras, ¡acción!

La cámara en que trabaja Pyro Studios es muy práctica y extraordinariamente dinámica. Podrás hacer que gire para enfocar la acción siempre desde la perspectiva que más te convenga. En momentos de máxima tensión, puedes hacer que gire un tramo de noventa grados de forma instantánea para así obtener un plano que aumente tu margen de maniobra.

Un detalle que sin duda llamará la atención es que *Commandos 2* parece un juego cien por cien en 3D a pesar de que no se basa en polígonos ni cuadrículas. Las cuatro vistas



"La chusma" ni sufre ni padece. Y además, nunca protesta y hace compañía.

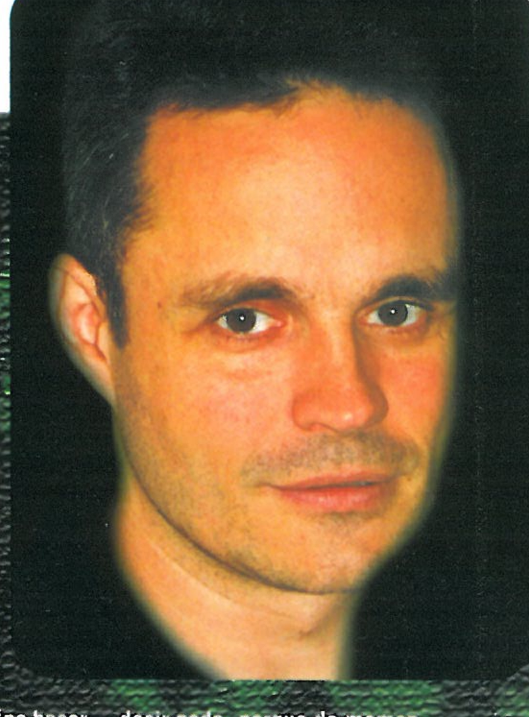
Los nuevos escenarios te permitirán hacer cosas tan entretenidas como colarte en un portaaviones.

permiten sacar el máximo partido a los píxeles en 2D y dar la sensación de que los personajes se mueven en 3D. Es muy difícil encontrar un ángulo recto en la construcción de los escenarios. Esto también facilita la precisión en los disparos cuando se producen en dirección ascendente o descendente.

El nivel de detalle de los gráficos es uno de los aspectos más notables del juego. Los vehículos se mueven respetando las leyes de la física, si chocan contra una farola la doblarán o arrancarán de cuajo con total realismo y conseguirás efectos parecidos si disparas contra una puerta. Lo que no podrás hacer es reducir a escombros una casa entera, pero eso se debe más bien a que la destrucción a gran escala no entra dentro de la filosofía cauta y sigilosa de *Commandos 2*. El renderizado de los personajes es también excelente, lo notarás en cuanto les hagas realizar acciones como saltar una ventana o dar unas brazadas de crol en un río.

Resumiendo: la secuela del mejor juego español que se recuerda va viento en popa. Lo que hemos visto habla de un juego muy completo, potencialmente adictivo y muy bien resuelto. En esta redacción nos morimos de ganas de hincarle el diente al embalaje del juego.

ENTRE BASTIDORES



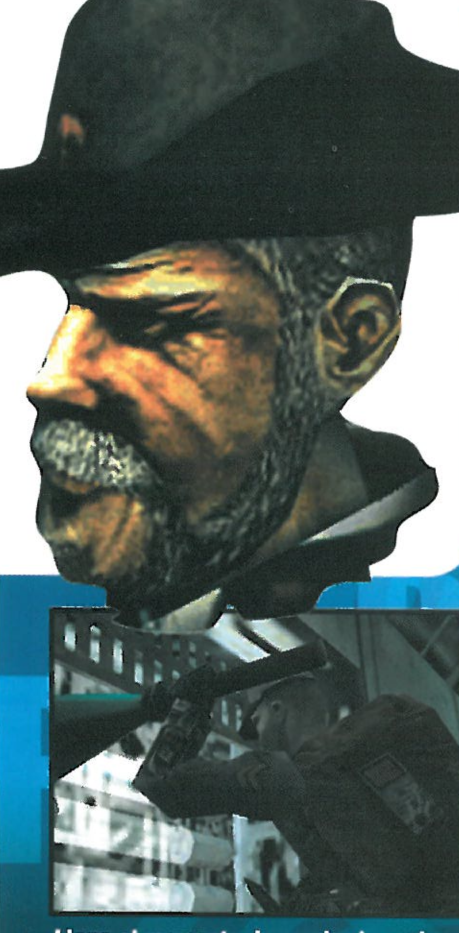
Gonzo Suárez, barcelonés de nacimiento y madrileño de adopción, estaba iniciando una carrera en el cine a la sombra de su padre, el director Gonzalo Suárez, cuando la programación se cruzó en su vida. **A los 26 años, colgó la pluma y la claqueta para dedicarse a desarrollar software.**

La idea de *Commandos*, el juego que demostró que su equipo de diseño, Pyro Studios, podía ser un excelente negocio, era, según nos explica, "estimular la imaginación de los jugadores, conseguir que se sintiesen como cuando jugaban a la guerra con soldaditos de plomo, pero con el grado de libertad que te ofrece la tecnología". En su opinión, "un juego tiene que seducir e implicar al jugador hasta el punto que se esté sesenta horas jugando. Si pretendes hacer eso no puedes dárselo todo hecho, tienes que despertar su pasión, conseguir que su cerebro se ponga en marcha".

A pesar de que se hizo con escasos medios, el juego fue todo un éxito, pero su autor no cree que el listón haya quedado demasiado alto. "Espero que *Commandos 2* consiga unos resultados mucho mejores. Lo hemos concebido como un juego totalmente nuevo y le hemos dedicado dos años de esfuerzos. Nuestro equipo es de sólo 36 personas en lugar de los más de 100 con que suelen contar los principales estudios extranjeros, pero todo el mundo ha dado lo mejor de sí mismo y eso significa mucho para mí". Ahora que está a punto de dar por finalizado un juego que él mismo califica de "descomunal", tiene muy claro que su principal proyecto de futuro es "no hacer *Commandos 3*, a menos que me convierta en un codicioso infeliz y decida hacerlo sólo por dinero". El estudio está perfilando varios proyectos que le motivan mucho más, como *Praetorians* y "un segundo juego del que prefiero no decir nada, porque de momento es sólo un borrador sobre mi mesa de trabajo". Su máxima meta profesional sería "conseguir un juego que fuese tan inmersivo como un buen libro. Si consigo eso, habré realizado el sueño más egocéntrico de mi vida".



GUNMAN CHRONICLES





Cuando el futuro se pone feo y negrísimas nubes se perfilan en el horizonte, siempre podemos contar con que algún héroe de gatillo fácil se ponga el mundo por montera y arregle las cosas. Esta vez **son los Gunmen los encargados de hacer el trabajo sucio**.

Llega el momento de arrojar luz sobre el asunto: ¿probamos con la linterna?

Por S. Sánchez

Es un tópico muy extendido decir que tal o cuál título cambió por completo el mundo de los juegos de PC. Pero el caso es que *Half-Life* lo hizo. Desde la aparición del estupendo juego de Valve, nuestras vidas no han vuelto a ser lo mismo. Además de ser estupendo de por sí, el juego tenía un motor que ha permitido modificaciones tan gloriosas como *Counter Strike*, igual o incluso más famoso que el propio *Half-Life*.

Pero claro, los *mods* multijugador son algo que sólo afecta a la minoría que se conecta casi a diario a Internet, el resto de los jugadores esperaban que se editase una modificación pensada para jugar en solitario. Pues bien, *Gunman Chronicles* es precisamente eso. Y además, su proceso de desarrollo ha sido bastante atípico, ya que es el primer trabajo de una compañía llamada Rewolf Software cuyos miembros han trabajado por separado, cada uno en su casa.

El juego empezó a cocinarse de forma artesanal, pero Sierra se dio cuenta de que tenía un potencial enorme y decidió correr con los gastos de reunir a los componentes de este equipo internacional de desarrolladores. Gracias a su apoyo, lo que fue pensado como un simple *mod* para ser colgado de la Red ha acabado convirtiéndose en juego completo que pronto saldrá a la venta.

Los primeros instantes de la beta que

INFO

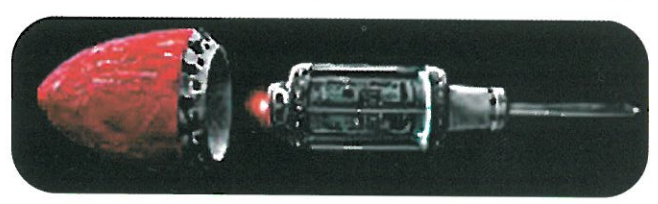
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Rewolf Software
EDITOR:	Sierra/Havas
DISPONIBLE:	Diciembre

EN RESUMEN

Gunman Chronicles es un shooter con una gran historia detrás. Los buenos no son tan buenos como parecen y los protagonistas no saben dónde se meten. Una buena secuela para *Half-Life*, aunque la historia no tenga nada que ver.



¿Qué sería de un juego futurista si no incluyese mutaciones genéticas?





También podrás pilotar tanques, pero intenta no hacerles ni un rasguño.

Si no fuera por el arma, diríamos que esto es una imagen de *Half-Life*.

FLORA Y FAUNA

Salteadores de caminos, insectos venenosos, bestias pleistocénicas... El mundo de *Gunman Chronicles* es un sombrío infierno en el que sólo se puede sobrevivir apretando los dientes y afinando la puntería.



LOS BANDIDOS

No esperes encontrarte con una pandilla de bandoleros con trabuco, manta jerezana y patillas hasta el ombligo. Estos tipo saben lo que se traen entre manos, y utilizan helicópteros, tanques y otras exquisiteces bélicas.

LOS RAPTORES

Son grandes, fuertes y corren que se las pelan. No tiene nada de extraño que vivan en un planeta que no aparece en los mapas cósmicos: nadie ha conseguido salir de él con vida.





LOS INSECTOS

Escorpiones, plantas venenosas y bicharracos de todo tipo se combinan para que tu excursión a los mundos de *Gunman Chronicles* sea una experiencia tan absorbente como peligrosa.

LOS TRASTOS MORTÍFEROS

No sabríamos como definir a alguno de los brutos mecánicos (grandes y pequeños) que se cruzarán en tu camino. Pero si ves dromedarios de metal como éste, no dudes en disparar.



Aprovecha que tienes el cuchillo en mano y hazle la revisión dental.



¿Qué hay de nuevo, viejo?

ha caído en nuestras manos recuerdan muchísimo al inicio de *Half-Life*, cuando un vagón nos conducía al interior del complejo científico de Black Mesa. Esta vez es un módulo de transporte el que nos conduce a un lugar parecido: la base espacial de los Gunmen.

Chronicles es un *western* futurista en el que a ti te corresponderá el papel de justiciero. Formarás parte de la hermandad espacial de los Gunman y tu misión será pacificar la galaxia. Los hechos en que se basa el argumento del juego se remontan a cinco años atrás, la época en que un respetado líder militar llamado El General dirigía a los Gunmen. Una expedición científica escoltada por El General fue masacrada y eso supuso un duro revés y una inesperada cura de humildad para los orgullosos Gunmen. Tú fuiste de los pocos que sobrevivieron al feroz ataque de los Xenomes y tuviste el dudoso honor de ver como El General caía en combate. Ahora eres uno de los miembros más valiosos de la hermandad Gunmen, así que no es extraño que tus compañeros te elijan para enfrentarte de nuevo a los Xenomes y descubrir el origen de un extraño peligro que amenaza cualquier forma de vida.

Una temporada en el infierno

La historia nos paseará por cuatro mundos muy diferentes entre sí que en total suman 70 niveles. Empezaremos en nuestra base espacial, repasando cuál es el armamento del que puede disponer un Gunman de nuestro rango. Entre los cuatro mundos que vas a tener posibilidad de visitar hay una jungla salvaje, un planeta rico en pesadillas tecnológicas, otro en el que un grupo de forajidos nos harán la

Si examinas esa cara en la piedra te llevarás una grata sorpresa.

vida imposible y, por último, el lugar del que procede nuestra principal amenaza.

Los enemigos son bastante variados y varían según la localización en que nos en-contremos. En los primeres niveles, dinosaurios y hombres salvajes intentarán desviarnos de nuestro objetivo. Más tarde una serie de hombres armados hasta los dientes serán los que quieran acabar con nosotros a toda costa y fi-nalmente acabaremos enfrentándonos a una especie de plantas mutantes.

En cuanto a armas, no sólo dispondremos de una enorme variedad, sino que también podremos modificarlas para que sean más efectivas. Tendremos una pistola que tiene incluso modalidad francotirador, un enorme lote de explosivos o una metralleta muy eficaz pero con peligrosa tendencia a sobrecalentarse y estallarnos en las manos.

Curiosamente, los miembros del equipo de desarrollo han trabajado por separado

Embajadores del caos

La manera de avanzar en la historia es muy similar a la de *Half-Life*. El juego es largo, absorbente e intenso, aunque tal vez se echa de menos un poco más de coherencia en algunos momentos del juego, ya que algunos de los puzzles tienen una peligrosa tendencia a resolverse solos, sin que tú sepas cómo. Además, este juego me ha creado un profunda sensación de culpa: vaya donde vaya, transformo la tranquilidad en caos. No será tanto culpa tuya como de las circunstancias, pero acabarás sintiéndote como si fueses el caballo de Atila: por donde tu pases no volverá a crecer la hierba.

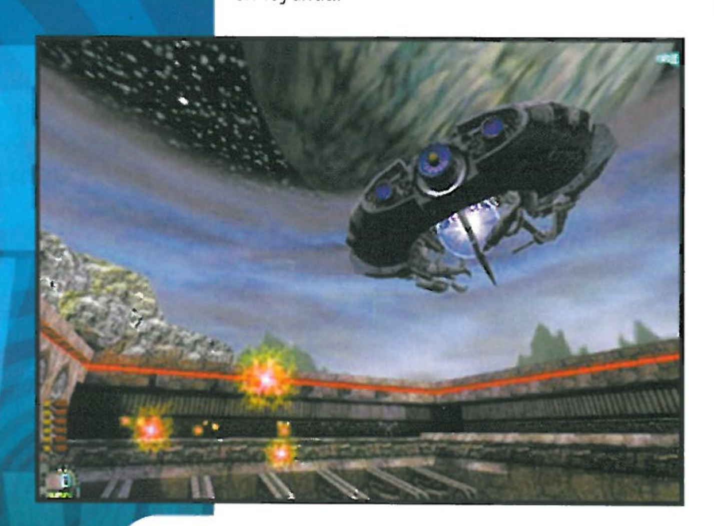
Al margen de cuestiones metafísicas, *Gunman Chronicles* lleva el sello *Half-Life* y eso ya es garantía de calidad. Así que prepárate para ver un juego con unos gráficos de impacto a resoluciones tan altas como tu equipo lo permita, ya sea con o sin aceleración por hardware. Además están los movimientos característicos de los personajes que recuerdan un poco a los de las tropas de choque. Por si fuera poco, Valve ha colaborado con Rewolf Software para incorporar un surtido de opciones multijugador que pueden ayudar muchísimo a que el juego se popularice.

Pronto podremos enfrentarnos de nuevo a las criaturas más extrañas del universo y convertirnos en uno de esos héroes anónimos que con el tiempo se convierten en leyenda.



Gunman te enfrenta a los animales más antiguos y a los robots más modernos.





Bonitas vistas. Lástima que nos encontremos en medio de un conflicto estelar.

SUDDEN STRIKE

¿Te sientes solo? Pues pide un escuadrón de paracaidistas. Cuantos más seamos, más reiremos.

Algo huele a podrido en la vieja Europa. Alemanes, aliados y rusos se enfrentan de nuevo. Y esta vez **necesitan profesionales con nervios de acero** y un agudo sentido de la estrategia. **Generales como tú.**

El pueblo está lleno de bares muy atractivos, pero con tanto alemán suelto vas a tener tiempo de hacer una ronda.

Por J. Font

La compañía alemana CDV Software debuta en el mundo de los juegos presentando tres títulos casi a la vez: *European Wars: Cossacks*, ambientado en la Europa de los siglos XVI a XVII, *WarCommander*, que sigue el curso de los acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial a partir del día D y éste que nos ocupa, *Sudden Strike*. A los dos primeros les falta aún algo de tiempo para salir al mercado, pero *Sudden Strike* ya casi está acabado y pendiente de que alguna compañía española se decida a comprar los derechos de distribución en nuestro país.

La beta que hemos podido analizar demuestra que se trata de un título ambicioso. CDV ha desarrollado un juego que reproduce fielmente el desarrollo de la guerra del 39 en el continente europeo. Las unidades que participaron en el conflicto están reproducidas con una fidelidad exquisita, desde los Panzer y los Tiger a los diferentes cuerpos de infantería, pasando por camiones de suministro, *jeeps* y demás. Los desarrolladores aseguran que en la reproducción de las sucesivas batallas podrás hacer que alrededor de 1.000 unidades entren en combate a la vez.

El sistema de juego no se basa en la clásica acumulación de recursos para ir construyendo unidades. No, en *Suden Strike* no tienes que pasar por ningún purgatorio para formar tu ejército. Las unidades te las da la CPU y puedes incluso ampliar su número en pleno combate pidiendo refuerzos aéreos. No controlarás estos últimos, pero se te informará en cuanto lleguen y podrás ordenar a los bombarderos que limpien una zona del escenario o a los aviones espía que sobrevuelen un área o lancen paracaidistas en la retaguardia del enemigo.

En lugar del doble velo que cubre el escenario en muchos juegos de estrategia, en *Sudden Strike* sólo existe uno, el traslúcido. Esto te permite ver la orografía del terreno, pero no

INFO

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	CDV Software
EDITOR:	Por determinar
DISPONIBLE:	Por determinar

EN RESUMEN

Sudden Strike produce la terrorífica impresión de que la Segunda Guerra Mundial debió ser más o menos así. Cada pequeña victoria produce la sensación de que has ganado un palmo decisivo de terreno y que la victoria final se acerca. Un juego de estrategia militar que merece ser editado en España.





Podría parecer una escena de *Bienvenido mister Marshall* si no llega a ser porque tu comité de bienvenida será una ráfaga de metralla.



Antes de cada misión obtendrás datos detallados de tus objetivos. Parece un mapa del tiempo que anuncia borrasca.



La nieve de la estepa se funde bajo el fuego cruzado de ambos bandos.



No hay mejor enemigo que el enemigo muerto. Recuerda esta frase de Confucio y sitúa tus unidades en los márgenes de la carretera.

las unidades que se esconden en él ni los desperfectos que causas cuando atacas un objetivo con armas de largo alcance. Así que los encontronazos están al orden del día. Parece que la versión final dispondrá de tres campañas con las que podrás reproducir las acciones esenciales de la guerra desde cada uno de los tres ejércitos disponible, el aliado (que incluye unidades americanas, inglesas y francesas), el alemán y el ruso. A pesar de que en algunas misiones el número de unidades que entran en combate es considerable, la sensación que tendrás mientras juegas a *Sudden Strike* será más la de participar en el día a día de la guerra que en sus acciones decisivas.

Podrás hacer que alrededor de 1.000 unidades entren en combate a la vez

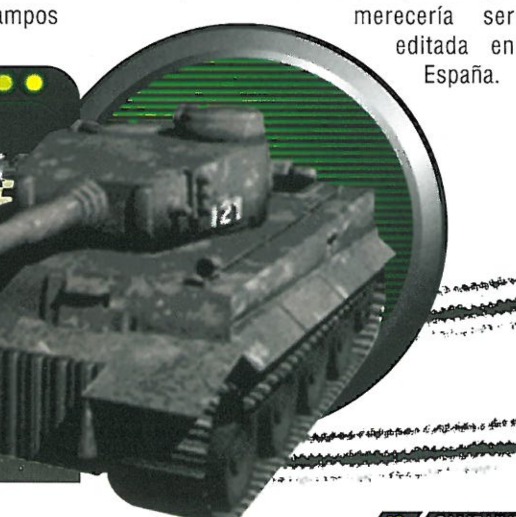
Europa en guerra

Los escenarios cuentan con distintas ambientaciones, desde los verdes campos y bosques centroeuropeos a la gélida estepa rusa. Los extensos mapas incluyen núcleos de población, con lo que es posible alternar combates al aire libre con enfrentamientos urbanos. Y las casas no son simples elementos decorativos, sino que puedes ocuparlas y utilizarlas como trincheras. CDV ha diseñado escenarios con los que se puede interactuar plenamente. Puedes destruir prácticamente cualquier elemento, emplear pontoneros para vadear ríos, volar puentes para bloquear el paso de vehículos... También puedes hacer un pleno uso de los desniveles del terreno para diseñar estrategias más eficaces (situar francotiradores en puntos elevados, desplazar tus tropas por los llanos para que vayan más deprisa...), ya que estos elementos tienen un peso importante en la jugabilidad.

Otros elementos que añaden profundidad al sistema de juego son las curas en pleno combate o el hecho de que tus tropas adquieren experiencia según combaten, con lo que cada vez se volverán más valiosas y menos sacrificables. La primera valoración que nos merece este debut de CDV es que podemos estar hablando de un título muy completo y que puede hacer las delicias de los estrategas más puristas. De hecho, recuerda bastante a la saga *Allied General* con la diferencia de que esta vez la acción se desarrolla en tiempo real. Una sólida apuesta que merecería ser editada en España.

UNIDADES HISTÓRICAS

Los que pasaron su infancia arrastrando maquetas de tanques Panzer alfombra arriba alfombra abajo disfrutarán de lo lindo con el nivel de detalle con que están reproducidas las unidades históricas en *Sudden Strike*. Y no hablamos sólo de tanques, los aviones y los navíos también tienen cabida en el evento, aunque los primeros tienen un papel más bien táctico y no van a ayudarte en tus actividades de defenestración masiva.



B-17 FLYING FORTRESS

Por M. A. "Gadget" González

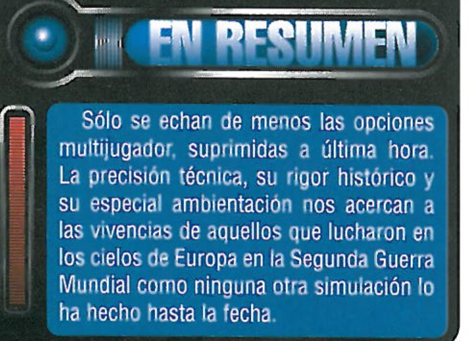
Éste es el simulador más esperado del año y probablemente la última gran simulación que veremos en algún tiempo. **Su ambientación, realismo y jugabilidad no tienen precedentes hasta la fecha.**

Es bien sabido que "los pilotos de caza hacen películas, los pilotos de bombardero hacen Historia". Pero a pesar de esta célebre frase, pocos han sido los simuladores de bombarderos que han aparecido en la breve historia de los simuladores de vuelo. Algunos todavía conservamos en nuestras estanterías la caja cubierta de polvo de aquel primer *B-17* lanzado por Microprose en 1992. Aunque en muchos aspectos era una obra maestra, lo cierto es que pasó bastante desapercibido.

Hace algún tiempo, en BombsAway.net se organizó un grupo de aficionados a este título. Su objetivo era pedirle a Microprose una secuela de este simulador único y, a la vez, participar activamente en su desarrollo. La simbiosis entre jugadores expertos y una compañía especializada en simulaciones ha dado como fruto el simulador *B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth*, que está a punto de ver la luz y que, por desgracia, será el último simulador que lleve el sello de Microprose.



GÉNERO:	**Simulador de vuelo**
DESARROLLADOR:	**Rage Software**
EDITOR:	**Microprose/Proein**
DISPONIBLE:	**Diciembre**



EN RESUMEN

Sólo se echan de menos las opciones multijugador, suprimidas a última hora. La precisión técnica, su rigor histórico y su especial ambientación nos acercan a las vivencias de aquellos que lucharon en los cielos de Europa en la Segunda Guerra Mundial como ninguna otra simulación lo ha hecho hasta la fecha.

Cazas por las cuatro altos

Son las 04:30 de la madrugada, el sol aún no ha salido, pero la actividad en la base comienza a ser febril. El jefe de escuadrón toma las últimas decisiones sobre la disponibilidad de aviones y tripulaciones para la misión que va a comenzar. Los pilotos acudimos a la reunión informativa, donde se nos explica que el objetivo para hoy serán las factorías de Fw.190 en Bremen. Un escalofrío nos recorre el espinazo.

Vemos una breve filmación que nos muestra la situación de las factorías, los almacenes y otros edificios del complejo. En un mapa se nos indica la ruta, la situación de las defensas antiaéreas y los puntos más probables de ataque de cazas. Firmamos la aceptación de la misión y nos subimos al jeep que nos llevará hasta el "Madre y Patria", que nos espera aparcado junto a un bosquecillo cercano. La tímida luz del amanecer resalta las texturas y colores de la campiña inglesa y arranca reflejos del metal de mi B-17G.

Ya en el avión, cada uno de los diez tripulantes ocupa su puesto. Mi copiloto comienza a recitar la lista de comprobación para la puesta en marcha y con un ruido ensordecedor, cada uno de los cuatro motores cobra vida. Ya en el aire, formamos con los otros bombarderos que toman parte en la misma misión y nos dirigimos al punto de encuentro con los cazas que nos escoltarán hasta el objetivo. El vuelo es largo y tedioso, pero sin previo aviso una cortina de pequeñas explosiones se extiende frente a nosotros, a la vez que alguien grita por el intercomunicador: "¡Cazas por las cuatro altos!" A partir de este momento, el éxito de la misión depende de tus ordenes.



Nuestra escolta es muy eficaz haciendo su trabajo.

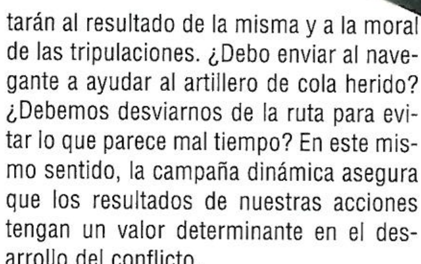


Renqueando a casa. El modelo de daños es espectacular.



Las explosiones y otros efectos, tanto visuales como sonoros, son muy espectaculares.

La Luftwaffe toma posiciones para intentar amargarnos el día.



Podemos olvidarnos de los bombardeos y dedicarnos sólo al combate aéreo.

Vista general de la cabina del B-17 y los menús de opciones.

Ingeniería e historia

Así es una misión en *B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth.* Como era de esperar conociendo sus orígenes, este fruto de la colaboración entre los diseñadores y los usuarios del producto contiene todo lo necesario para satisfacer al piloto virtual más exigente. Modelo de vuelo de seis grados de libertad, detallados sistemas, rigor histórico, sonido 3D, gráficos que quitan el hipo y, sobre todo, la capacidad única de recrear las vivencias de aquellos hombres que lucharon en los cielos de Europa. Así pues, *B-17 Flying Fortress:* no sólo es un simulador del famoso bombardero de la Boeing, que reproduce hasta el mínimo detalle de sus sistemas y de sus armas, sino que nos permite volar también en los cazas con los que debía enfrentarse y aquellos cuya misión era protegerle.

Sin duda B-17 Flying Fortress será un serio candidato al mejor simulador de este año

No puede existir una mejor forma de inmersión en la acción que se desarrolla ante nosotros. En una curiosa combinación entre juego de estrategia y de rol, a lo largo de una misión habremos de adoptar las personalidades de un jefe de escuadrón de la Octava Fuerza Aérea, de un comandante de B-17, de su copiloto, del navegante, del bombardero, del radiotelegrafista, de los varios artilleros que tripulan nuestro avión y de los pilotos de caza que intervengan en la acción, todos con sus nombres y apellidos, todos con su historial particular y único. Durante el desarrollo de una misión, como comandantes de uno o varios B-17 nos veremos obligados a tomar decisiones que afectarán al resultado de la misma y a la moral de las tripulaciones. ¿Debo enviar al navegante a ayudar al artillero de cola herido? ¿Debemos desviarnos de la ruta para evitar lo que parece mal tiempo? En este mismo sentido, la campaña dinámica asegura que los resultados de nuestras acciones tengan un valor determinante en el desarrollo del conflicto.

El esfuerzo que los diseñadores han invertido en documentarse y en desarrollar esta simulación es muy notable, lo que ha resultado en un realismo y un rigor histórico sin precedentes. Las cabinas virtuales están reproducidas a un nivel espectacular, siendo posible interactuar con los diversos sistemas mediante los controles, palancas e interruptores representados. La fidelidad es tal que pueden utilizarse los manuales originales de los aviones y aplicar los procedimientos reales. En este aspecto hemos de comentar que es necesario saber operar los distintos sistemas de cada avión, o no podremos ni siquiera arrancar el motor.

Los aviones en los que podemos volar incluyen el B-17G, P-38J, P-47D, P-51D, Bf.109G-6, Fw.190A y Me.262A. El terreno es igualmente impresionante. El mapa de Europa está reproducido a escala 1:1 con un detalle de 20 cm, con todos sus ríos, carreteras y pueblos. Por lo tanto, también es posible utilizar mapas reales para la navegación. A pesar de haber tenido que renunciar a última hora a la opción multijugador, sin duda éste será el *canto de cisne* de Microprose, el más bello antes de desaparecer.



AVANCE

ARCANUM

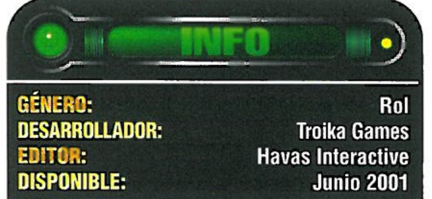
El núcleo duro de los jugadores de rol está de enhorabuena. *Troika Games* está dando los últimos retoques al que puede ser **uno de los juegos más profundos y atractivos de los últimos años.**

Por J. J. Cid

¿Un juego de rol ambientado en el futuro? Extraño, pero podría funcionar.

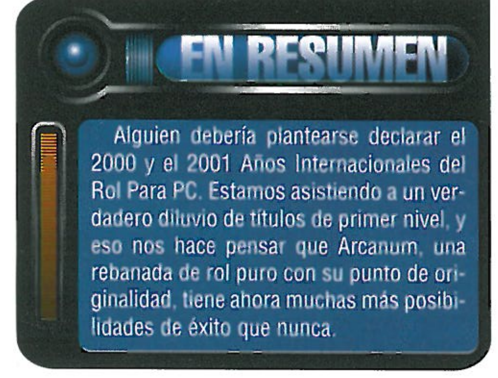
Imagínate que la Tierra Media ha evolucionado y está inmersa en una revolución industrial. La magia empieza a ser sustituida por la tecnología, los orcos pilotan veloces cazas en sus combates, los aldeanos abandonan sus tierras para trabajar en las fábricas. Todos estos cambios están acrecentando a marchas forzadas las diferencias entre razas. Imagínate todo esto y te harás una idea aproximada de cómo es el universo de *Arcanum*.

La edad de las tinieblas está a punto de ser sustituida por una época de bienestar y prosperidad en la que las tareas más duras serán realizadas por ingenios mecánicos. Los magos han pedido la mayor parte de su rancio y temible poder. Las razas que más han apostado por el desarrollo de la tecnología casi han desplazado por completo a los antiguos cultivadores de las artes mágicas. Arcanum podría estar a punto de convertirse en un paraíso si no fuese porque todos estos cambios están aumentando las tensiones interraciales y cualquier pequeña provocación puede conducir al desastre.



INFO

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Troika Games
EDITOR:	Havas Interactive
DISPONIBLE:	Junio 2001

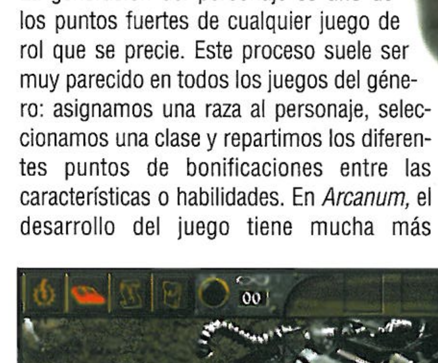


EN RESUMEN

Alguien debería plantearse declarar el 2000 y el 2001 Años Internacionales del Rol Para PC. Estamos asistiendo a un verdadero diluvio de títulos de primer nivel, y eso nos hace pensar que Arcanum, una rebanada de rol puro con su punto de originalidad, tiene ahora muchas más posibilidades de éxito que nunca.

De eso va a tratar *Arcanum*, el primer título de Troika Games, compañía fundada hace dos años por Tim Cain, Leonard Boyarsky y Jason Anderson. Este trío de programadores puede presumir de un currículum que incluye el muy laureado *Fallout*.





Personajes sin clase

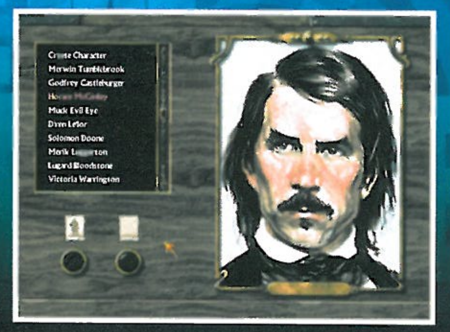
La generación del personaje es uno de los puntos fuertes de cualquier juego de rol que se precie. Este proceso suele ser muy parecido en todos los juegos del género: asignamos una raza al personaje, seleccionamos una clase y repartimos los diferentes puntos de bonificaciones entre las características o habilidades. En *Arcanum*, el desarrollo del juego tiene mucha más



Nuestra aventura comenzará tras sufrir un aparatoso accidente aéreo.



¡Odio las ratas! ¿Por qué aparecen estos asquerosos animales en todos los juegos de rol?



¡Pues el caso es que me recuerda a alguien, no sabría decir a quién!



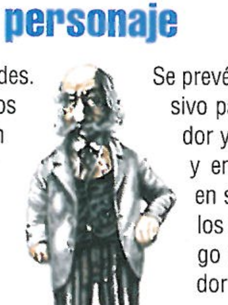
La gestión de nuestro inventario será lo más intuitiva posible.



Arcanum es rol de altura para jugadores inquietos y exigentes.

influencia en el proceso de construcción del personaje. Según sus autores, los juegos de rol dan una importancia excesiva a la clase de personaje que eliges al iniciar el juego. Eso limita la libertad de elección, ya que un mago, por ejemplo, debe recurrir por sistema a soluciones mágicas, ya que tiene muy pocas posibilidades de éxito si se dedica a combatir o robar. En *Arcanum*, tus personajes son libros en blanco en los que puedes escribir lo que tú quieras. Si según avanza el juego consideras que te será más útil hacer que domine la tecnología y se olvide de las artes arcanas, bastará con que dediques tus puntos de experiencia a mejorar estas habilidades. Nosotros seremos, en definitiva, los responsables últimos de la forma en que va evolucionando nuestro personaje. De nuestras decisiones dependerá el desarrollo del juego. Podemos jugar utilizando la diplomacia y sin apenas entrar en combate, convertirnos en una auténtica máquina de matar, dedicarnos a la magia, a la ingeniería o al latrocinio. Nuestras decisiones no estarán supeditadas a la elección de una clase o profesión inicial, y es por esta razón por la que se ha optado por eliminar la típica selección de clase. En lugar de una profesión, elegiremos un pasado que nos dará unas motivaciones, unos objetivos y unas bonificaciones o penalizaciones, dependiendo de nuestra elección.

En Arcanum no habrá limitaciones a la hora de desarrollar nuestro personaje



Otro de los aspectos a los que el equipo de desarrollo está dedicando mayores esfuerzos es en lo relacionado con la interacción de los personajes no jugadores. Crear un entorno realista depende, en esencia, de desarrollar unos parámetros creíbles de comportamiento para los PNJ. Los diferentes individuos que encontremos en el mundo de *Arcanum* se comportarán de diferente forma dependiendo de valores como nuestra fama, fuerza, nivel, raza, nuestras posesiones, habilidades, etc. Así la interacción con los más de 300 personajes que pueblan el mundo de *Arcanum* se convertirá en todo un reto y en una de las partes más importantes en el desarrollo del juego.

Debido a la libertad de acción y desarrollo de nuestro personaje, las posibilidades que ofrecerá *Arcanum* son incontables. Los giros argumentales y las diferentes bifurcaciones en las que puede derivar la trama principal son de lo más variadas. Así, podremos vivir diferentes finales según el camino que hayamos elegido seguir o llegar al mismo final después de seguir diferentes caminos.

En lo referente al combate, podemos elegir si queremos que se ejecute en un sistema basado en turnos o en tiempo real. Sin importar cuál de las dos opciones elijamos, el desarrollo del combate se ajustará a unas reglas muy estrictas basadas en tiempos de reacción. Por una vez, las habilidades de nuestro personaje determinarán el éxito o el fracaso de nuestra estrategia. Los más de 280 monstruos que habitan el mundo de *Arcanum* serán los auténticos jueces que determinarán nuestra pericia en combate.

La opción multijugador es uno de los puntos que más está trayendo de cabeza al equipo de Troika Games. Conseguir equilibrar un juego en el que contamos con total libertad de acción en un entorno multijugador es una tarea más que complicada. Se prevé que se lance un servidor exclusivo para soportar partidas multijugador y que éstas sean tan fascinantes y envolventes como la experiencia en solitario. Se está intentando que los cambios en el desarrollo del juego con respecto al modo un jugador sean mínimos, aunque algunos, como la posibilidad de jugar los combates en secuencia de turnos, están totalmente descartados: todos los combates en multijugador serán en tiempo real.

Arcanum se desmarca un poco de las últimas producciones en lo que a juegos de rol se refiere. Los chicos de Troika Games están intentando dar forma a un juego con una estructura creíble y consistente. El grado de libertad en el desarrollo de nuestro personaje y en el transcurso de la aventura serán sus puntos fuertes. Está siendo pensado para disfrute del sector más duro de jugadores de rol, aquel que, más que cualquier otra cosa, pide libertad de elección, complejidad y amplitud de posibilidades.

ANÁLISIS A LA CONTRA

¿Sabéis cuántos análisis a la contra hemos recibido este mes? Ninguno. Cero. Cartas muchas, pero comentarios "breves, escritos con gracia y cargados de argumentos" sobre alguno de los juegos que analizábamos en el número anterior no hemos recibido ninguno. ¿Veis como esto de los análisis no era tan fácil como parecía? En primer lugar, hace falta tener una opinión (de acuerdo, pongamos que tú la tienes) y que a ser posible ésta no coincida con la nuestra. Luego se te tiene que ocurrir la forma de expresarla (vale, aceptemos que ya se te ha ocurrido) sin irte por las ramas y sin aburrir al personal. ¿Verdad que sí que puedes hacerlo? Pues nada, acércate al teclado, que ya sabes que no muerde, o hazte con una de esas entrañables reliquias llamadas bolígrafos y explícale al mundo lo que opinas de *Hitman*, *Tony Hawk's 2*, *Sacrifice* o cualquier juego que se te ocurra.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS


Arnau Font: el relevo generacional está garantizado.

Éste ha sido un mes de crueles decepciones de las que tal vez no nos recuperemos nunca. En primer lugar y digan lo que digan, Swapoo.com no funciona. Y Napster va a convertirse en un servicio de intercambio de archivos MP3 ¡de pago! Ante tan desolador panorama, no nos ha quedado más remedio que trabajar. Y no veas de qué manera:

Faltan cuatro semanas:
La resaca del primer cierre nos ha dejado a todos derrengados pero felices. Mientras le ponemos algodón y tiritas a las marcas del látigo del redactor jefe, empezamos a planificar el número dos. Llegarán juegos. Muchos. Muy buenos. Y llegarán todos a tiempo.

Faltan tres semanas:
La redacción continúa siendo una balsa de aceite en la que convive un grupo de profesionales optimistas y felices. Pero ya empiezan a sonar las primeras voces de alarma. Parece que alguno de los juegos que esperábamos para ir abriendo el apetito está tardando más de la cuenta. Alguien incluso insinúa que a estas alturas ya deberíamos tener alguna página hecha.

Faltan dos semanas:
Esta revista no hay quien la cierre. Juegos que no llegan, colaboradores que no se nos ponen al teléfono y redactores que alegan misteriosas enfermedades o desaparecen engullidos por la noche barcelonesa. ¡Alerta roja!, brama el coronel Font. Vamos bien para el abismo, proclama el siempre juicioso Sánchez.

Falta una semana:
Y sin embargo, se mueve. Cuesta creerlo, pero la redacción empieza a remontar el vuelo justo cuando estábamos a punto de entrar en barrena. Una emotiva arenga del jefe supremo nos ha puesto las pilas: "Muchachos, se os recordará por la magnitud de vuestros éxitos, no por la frecuencia y estrépito de vuestros errores".

Hora cero:
Mientras escribo estas líneas, el fantasma de la imprenta se cierne sobre mi cabeza. Pero estamos a punto de poner en tus manos un *Game Live* modélico. Bonito. Completo. Muy currado. Hay que ver lo pequeño que se ve el mundo cuando llegas tan arriba.

JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

J. MONCAYO

C. ROBLES

E. ARTIGAS

G. MASNOU

E. MOREAU

J. J. CID

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Nos hemos dejado hasta el último casquillo de bala en las endemoniadas misiones de *Hitman: Codename 47* y los dientes virtuales en *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Éste mes nos lo hemos pasado en grande con un puñado de títulos excelentes. Sólo cuatro o cinco subproductos han tenido el mal gusto de estropearnos las digestión.



EL BUENO

Los buenos que de verdad lo son suelen tener una injusta fama de tontos. Tal vez por eso cada vez protagonizan menos juegos para PC. El bárbaro Grouch es, al menos, un héroe íntegro, de una sola pieza, y hace lo que hace por un buen motivo. Aunque muy listo, la verdad, no es.



EL FEO

Feo como la muerte, incluso más feo que un escupitajo en un plato de acelgas, es nuestro amigo Hitman, por mucho que su indiscutible elegancia y su look a lo Telly Savallas le ayuden a disimularlo. Hellboy y Gift también son bastante feos. Pero no tanto.



EL MALO

No es que Rustin Parr sea malo, es que oye voces y el hombre se desquicia y le da por matar. Es el malo a su pesar de un juego tan fascinante (o sea, bueno) como es el primer volumen de *Blair Witch*. Tampoco los miembros del escuadrón porcino de *Marranos en guerra* son mala gente. Qué va, son sólo eso, un poco cerdos. Y guerreros. Eso también.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:





En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprarlo sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: IO Interactive
EDITOR: Eidos/Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

Matar es un delito y, además, está feo. Pero bueno, ya que hablamos de violencia virtual y perpetrada (reconócelo) con profesionalidad y elegancia, haremos la vista gorda. Por esta vez. Y es que Hitman no es malo, es sólo que el chico destaca en lo suyo y, qué demonios, el mundo le ha hecho así.

Por S. Sánchez

Hitman es un asesino a sueldo. Y no uno cualquiera. Puede presumir de ser el más despiadado, el más sigiloso, el más eficaz. El mejor, en definitiva. Y, además, tiene clase. Cada mañana se plancha el traje, se hace el nudo de la corbata, elige el arma adecuada y sale a la calle a ganarse las habichuelas. Sin piedad, pero con estilo.

Nadie va a nominarle para el premio Nobel de la paz, seguro que ni siquiera ayuda a las viejecitas a cruzar la calle, pero en su defensa hay que decir que no es un mal tipo. No es él quien mata, son sus circunstancias. Vamos a ver, ¿qué harías tú si fueses el resultado de un experimento genético que combinaba el ADN de los cinco criminales más peligrosos del momento? Hitman no mata por placer o lucro, sino porque lo lleva en los genes. El hombre del traje oscuro es la demostración palpable de que el asesino nace y no se hace.

Aun así, a nadie le viene mal un poco de entrenamiento. Como en la inmensa mayoría de los juegos de acción frenético, *Hitman: Codename 47* empieza con un modo tutorial imprescindible para ir entrando en materia. Nuestra cobaya necesita tiempo para familiarizarse con todo tipo de armamento, y qué mejor para hacerlo que encargarte de una sencilla misión introductoria. En cuanto hayas calentado músculos y sepas cómo mover a Hitman, puedes ir probando las armas cuerpo a cuerpo y luego pasar a instrumentos cada vez más letales y de mayor calibre. Éste será tu primer contacto con el arsenal de mortíferos juguetes que ofrece el juego, aunque pronto aprenderás que los verdaderos profesionales no necesitan un rifle de francotirador para realizar su trabajo, ya que una de sus habilidades es ser capaces de convertir en letal hasta el más cotidiano de los objetos.

De hecho, el arma más peligrosa de Hitman es su cerebro. No es que el juego de IO Interactive sea revolucionario, pero sí se desmarca en este punto de los *shooter* de gatillo fácil

HITMAN

Codename 47



En Hitman no es recomendable disparar por disparar. Una bomba en la limousine nos ahorrará un enfrentamiento directo con la escolta.

El entrenamiento es una parte fundamental de nuestro trabajo, así que ensáñate con el maniquí.

que todos conocemos. Más que a las clonaciones de *Quake*, *Hitman: Codename 47* recuerda a *Half-Life* y *Thief*, juegos que introducen elementos de sigilo y razonamiento práctico como alternativa a la clásica fórmula de avanzar y disparar. Hitman tiene un par de cualidades que hacen su actividad cotidiana algo más variada y divertida: se mueve de sombra en sombra y aprovecha las ropas de sus no demasiado inocentes víctimas para disfrazarse. Gracias a este dominio de las técnicas de camuflaje y sigilo, nuestro hombre puede entrar en casi todas partes con un modélico ahorro de munición y energías.

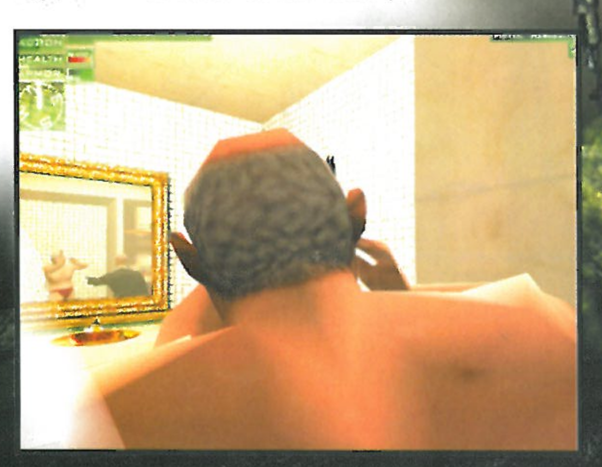


Sin ser revolucionario, Hitman se desmarca de los shooter que todos conocemos

El mundo y yo

Aunque Hitman es una persona más bien solitaria, de su relación con lo que le rodea dependen sus posibilidades de supervivencia. Y no me refiero sólo a interacción con el escenario. No. Hitman habla. Pregunta, se informa y extrae sus propias conclusiones y poco a poco irá desvelando una trama oculta de la que él es el centro.

Otra lección que debes aprender lo antes posible es que no hay por qué matar a todo el que se mueve. Éste será un juego amoral, pero también es equilibrado e inteligente. El mundo por el que se mueve Hitman es, como el verdadero mundo, un lugar lleno de gente que, en la mayoría de los casos, no tiene un papel especial. Simplemente están ahí, como extras. Así que no tiene ningún sentido matarlos. Seguro que mucho de ellos arrastran una lista de pecados que haría palidecer al mismo Diablo, pero tú eres un profesional, no un el Ángel Exterminador. Además, quien esté libre de culpa, que tire la primera piedra. Tú respeta a los peatones que poco o



Con Hitman actuando, ningún criminal está a salvo. Ni siquiera en el baño de su casa.



Hitman salta a la palestra: una bestia ha sido liberada.

Hitman viste trajes de Armani y gasta pistolones de grueso calibre, pero también tiene su corazoncito.

nada tienen que ver contigo, que luego ya se encargará el tiempo de poner a cada uno en su sitio. Eso sí, no te permitas nunca el lujo de bajar la guardia. Si alguno de los transeúntes con que te cruzas esconde una Uzi bajo la chaqueta, no dudes en disparar, por mucho que luego te veas obligado a darle explicaciones a tus superiores. Ése es otro elemento original: la agencia para la que trabajas no quiere muertes innecesarias y te multará si cree que te has excedido o te estás comportando de forma "poco profesional". Es lógico, ya un buen asesino no deja huellas y un cadáver, por bien escondido que esté, es una huella MUY grande.

El juego consta de 27 misiones repartidas en cinco escenarios distintos. Las primeras suelen consistir en hacerle el trabajo sucio a las fuerzas de orden público liquidando a algún malhechor, pero rescates de rehenes, sabotajes o misiones de reconocimiento también entran en la letra pequeña de nuestro contrato. Cada nueva misión es un poco más difícil que la anterior y los escenarios en que se desarrollan también son cada vez más grandes.

En nuestro viaje, no está de más llevar siempre los prismáticos, no porque sean estrictamente necesarios, sino porque los escenarios son impresionantes, con un realismo equiparable al que exhibía *Rainbow Six* en su momento.

El motor del juego ha sido creado completamente por IO Interactive. Cinco años de trabajo ha invertido la joven compañía danesa (que debuta con este juego) en completar semejante artefacto, pero es evidente que los resultados hacen que haya valido la pena. Aunque es



ASESINOS A SUELDO

El asesino profesional es un tema recurrente tanto para la gran pantalla como para televisión. Algunos pasarán a la historia por ser especialmente despiadados, otros por su mezcla de frialdad y sentimientos.

NIKITA

Fue reclutada por la sección 1cuando apenas era una pobre chica que deambulaba por las calles. En la serie, esta rubia explosiva sufre para adaptarse a las estrictas reglas de la agencia para la que trabaja, pero eso no evita que sea uno de sus profesionales más eficaces.

LEON: EL PROFESIONAL (1995)

En esta película de Luc Besson, Jean Reno no dejaba títere con cabeza hasta que la encantadora Natalie Portman se cruzó en su camino. A partir de ese momento, combinó el papel de asesino a sueldo con el de protector de la infancia en peligro.

PULP FICTION (1994)

Entre trabajo y trabajo, Jackson y Travolta hablaban de hamburguesas y de cómo llevarse al huerto a la novia del jefe. El discurso final de Jackson es toda una apología del criminal con dignidad, inquietudes y principios. ¡Qué grande es Quentin Tarantino!

ASESINOS (1995)

Richard Donner nos ofreció un duelo generacional entre Stallone, asesino de la vieja escuela al que la edad ha agrandado los escrúpulos, y Antonio Banderas, mátalotodo despreocupado y algo coñón. Nuestro actor más internacional pudo mostrar su lado más oscuro.



Buen trabajo, pero ahora a ver quién limpia esto.

FICHA TÉCNICA

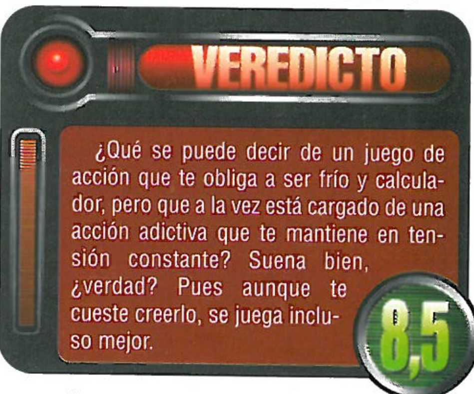
Procesador y memoria

Mínimo: Pentium 233 MHz; 32 MB (PII 266 modo software)
Recomendado: Pentium III a 500; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC	LAN	Internet
✗	✗	✗



VEREDICTO

¿Qué se puede decir de un juego de acción que te obliga a ser frío y calculador, pero que a la vez está cargado de una acción adictiva que te mantiene en tensión constante? Suena bien, ¿verdad? Pues aunque te cueste creerlo, se juega incluso mejor.

8,5





Las herramientas de un profesional

Un buen profesional como Hitman sabe perfectamente qué arma debe elegir en cada ocasión. Aquí tienes algunas de ellas, aunque el repertorio que ofrece el juego es muy amplio.

BERETTA 92 CON SILENCIADOR

El silenciador es sinónimo de trabajo bien hecho. Una pistola con silenciador puede llegar a ser tu única arma en muchas misiones.

UZI

No dispararás más rápido que con una de éstas. Su mayor problema es que se agota demasiado rápido el cargador. Sólo recomendable para trabajos relámpago.

BLASER JAGDWAFFER R93 FRANCOTIRADOR

El arma más precisa de todas. Verás cómo mientras apuntas con el teleobjetivo, el punto de mira no está del todo quieto. Respira y, entre latido y latido, dispara.



No dejes los deberes a medio hacer y deshazte de los cadáveres.



Dialogar con todo el mundo puede resultar esencial en algunas misiones.

posible jugar a Hitman sin trajeta aceleradora, a estas alturas todos tenemos claro que esto equivaldría a perderse gran parte del espectáculo, ¿o no?

Los reflejos y efectos translúcidos de los cristales son uno de sus puntos fuertes. Imagínate que estás en la azotea de un edificio con un rifle francotirador y quieres hacer un disparo limpio a través del escaparate de un restaurante. Pues puedes hacerlo. Y también muchas otras cosas, como detonar bombas lapa o eliminar un individuo con un simple trozo de hilo, incluso con un poco de dinero y encanto personal convenceremos a una camarera para que coloque un somnífero en el vaso de nuestro objetivo.

Para acabar de ponernos en situación, una excelente música ambienta el juego. Usando Microsoft Direct Sound 3D, Environmental Audio 2.0 (EAX) o Aureal A3D 2.0 disfrutaremos de un sonido tridimensional muy útil para conocer la situación de posibles enemigos. Para poner un ejemplo de la importancia del sonido en este juego, imagínate que te escondes tras una puerta esperando al guardia de seguridad. No es que te haga una ilusión especial cargártelo, pero sus ropas son imprescindibles para pasar desapercibido, pero un compañero suyo hace una ronda. Si no actúas deprisa, el segundo guardia puede descubrirte mientras procedes a dejarle con un amigo menos. En la vida real, te acercarías a la puerta para escuchar los pasos del que hace la ronda y asegurarte de que se alejan. Aquí puedes resolver el problema subiendo el volumen de los altavoces. Oirás nítidamente como los pasos van del altavoz izquierdo al derecho y luego se pierden en el silencio. Llegó el momento de actuar.

Manual del perfecto homicida

Manejar a Hitman es muy sencillo. Le vemos desde fuera, en una clásica perspectiva en tercera persona, y realizamos los movimientos esenciales con el teclado numérico y manipulamos objetos y armamento con el ratón. Podremos correr o caminar. Un aviso:





correr y arrastrar cadáveres a la vez es imposible, ya que nuestro asesino es un tipo corpulento, pero su capacidad física tiene unos límites realistas.

Una de las materias primas esenciales de este simulador de asesinatos en cadena es el dinero. Cobrarás mucho, pero vas a necesitarlo para casi todo. Los sobornos, por ejemplo, van a salirte más bien caros. Aunque no tanto como el equipo específico que decidas llevarte contigo antes de cada misión y que, por desgracia, no corre a cargo de la empresa.

La IA artificial de los enemigos es tal vez uno de los puntos que más dejan que desear. Cumplen mínimos, pero tendrían serios problemas para pasar un test psicotécnico. En concreto, sorprende que un policía vea a un compañero suyo tendido en el suelo, más tieso que la Estatua de la Libertad, y no tarde más de un par de minutos en olvidarlo y seguir con lo suyo más contento que unas pascuas. De todos modos, hay que tener en cuenta que los simpáticos transeúntes pueden no ser tan inocentes como parecen a simple vista. Si nos ven hacer algo sospechoso, se pondrán a chillar cual Penélope Cruz en la ceremonia de los Oscar, o incluso peor, le irán con el cuento a los chicos de la pasma o a tus enemigos. Sé que la tentación es demasiado grande, pero te aseguro que la solución a este ligero inconveniente no es una 9 mm. Si te han visto es porque no has actuado con suficiente cautela, así que vigila más la próxima vez. Piensa, además, que mucho peor es que te vean los malos, así que nada de abrir en su presencia puertas por las que se supone que no deberías pasar, forzar cajas fuertes en sus narices y no digamos sacar un arma.

Despropósitos en la inteligencia artificial al margen, *Hitman: Codename 47* es un juego que seduce por su singular mezcla de ideas originales, ambientación elegante y jugabilidad completa y muy equilibrada. IO Interactive debuta con un juego de una frescura insólita.

Si no fuera por el pelo pareceríamos trillizos.

Si te han visto es porque no has actuado con suficiente cautela, así que vigila más la próxima vez

Gracias por tu ropa, a ti ya no te hará falta.



Es hora de demostrar las técnicas aprendidas en nuestro entrenamiento.

SACRIFICE

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Shiny Entertainment • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 6.990 Pesetas



De un tiempo a esta parte, Shiny Entertaintment se está especializando en juegos gráficamente abrumadores y de argumento extravagante. Pero, con *Sacrifice*, la compañía de Dave Perry parece haberse superado: los gráficos son de órdago y el nivel de extravagancia bordea el surrealismo. Cuando el Creador sufre problemas de identidad, los semidioses menores se disputan su trono. ¿Es que acaso no hay psicólogos en las alturas?

Por J. Font

Una extraña fijación parece haberse instalado en la fértil mente de Dave Perry. Primero fue un ángel llamado Bob (protagonista de su juego anterior, *Messiah*) el que pretendía usurpar el trono de Dios Todopoderoso y Eterno y ahora los aspirantes a usurpador son cinco diosecillos menores recién salidos del horno de Shiny. Los dos últimos juegos de Perry también tienen en común que utilizan el mismo motor de gráficos: el RT-Dat que tantos quebraderos de cabeza dio a Shiny en *Messiah*.

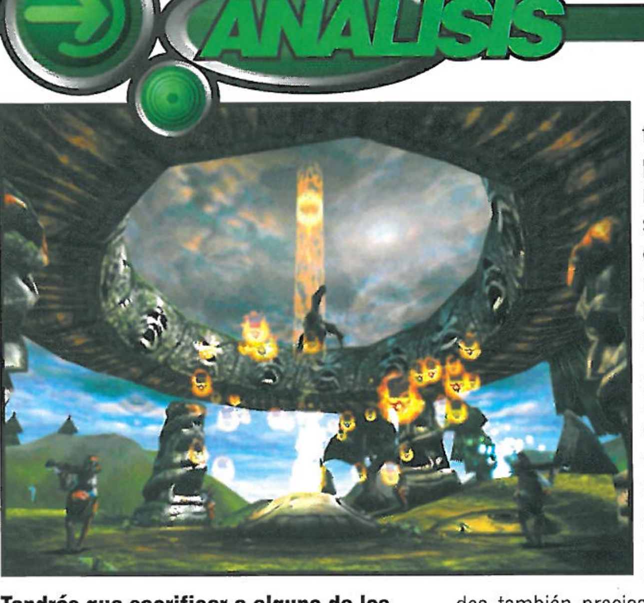
Y ahí acaban las similitudes. De *Messiah* se habló muchísimo (puede que demasiado) y de *Sacrifice* no tanto. *Messiah* se anunció dos años antes de su definitiva salida al mercado y *Sacrifice* aparece casi por sorpresa. *Messiah* decepcionó ligeramente y *Sacrifice* ha empezado su vida pública ganando el premio al mejor juego de la pasada ECTS.

Mucho más importante que todo eso: *Messiah* era un *shooter* con algún elemento original y *Sacrifice* es estrategia en tiempo real, aunque con la ambientación, el nivel gráfico, los excelentes efectos y la banda sonora habituales en Shiny. Yo lo definiría como una especie de *Battlezone* o *Uprising* celestial. Tienes un personaje principal al que desplazas con los cursores y le sigues con una cámara en tercera persona que puedes acercar, alejar o girar en torno a él. Y además dispones de una serie de criaturas que te ayudarán a conseguir tus objetivos. La forma de crear unidades te recordará bastante a *Magic & Mayhem*. Pero será mejor que vaya por partes.

Los dioses deben estar locos

La historia narra las desavenencias entre cinco dioses de segundo orden. Cada uno de ellos dispone de un reino que gestiona a su manera, aunque poco a poco irán sucumbiendo a la tentación de inmiscuirse en los reinos ajenos. Pero hacer esto

Los Manaliths son tus fuentes de maná. Cuídalos si no quieres perder comba en los combates.



Tendrás que sacrificar a alguno de los tuyos en el Altar del Éxito.

directamente podría despertar la ira del Supremo Creador, así que optan por utilizar métodos más sutiles.

Aquí es donde tú entras en juego. Te convertirás en una especie de mercenario en forma de mago al servicio de uno de los cinco dioses. Tendrás que penetrar en el reino vecino y derrotar a las huestes que lo defienden. El juego cuenta con cinco campañas y una serie de escenarios individuales. Una de sus características es que cada vez que finalizas una misión apareces en los accesos de los distintos reinos. Durante unos instantes, los dioses te vendarán la moto contándote lo bien que vivirías si te pones a su servicio. No dudarán en ofrecerte lo que sea para que acabes con su enemigo. Así que siempre estás a tiempo de cambiar de empleo y hacer lo mismo para un nuevo jefe.

Cada dios pone a tu disposición una serie de trucos mágicos con los que derrotar al enemigo. *Sacrifice* huye del clásico esquema de construcciones, tecnologías y múltiples unidades. Al igual que en *Magic & Mayhem*, se trata de utilizar los trucos mágicos para conseguir unidades y acumular maná para que tus poderes no se vean reducidos. El maná se encuentra en una serie de fuentes naturales repartidas por los diferentes escenarios. Cuando tu personaje se encuentra cerca de ellas, el nivel de maná crece y puedes lanzar tus conjuros. Para que los niveles se restauren cuando estás lejos del surtidor, debes contar con los servicios de unas criaturas llamados Manahor, los aguadores que te traen el maná de la fuente más cercana. Algunas unidades también precisan de este recurso para ser más eficaces en el ataque, así que debes tener siempre algún Manahor cerca. Y cuantos más mejor, ya que si el número es mayor las recargas serán más rápidas.

En cuanto a edificios, el objetivo de la partida es acabar con el Altar de tu adversario. Éste y los Manalith son las únicas construcciones que tienes que llevar a cabo. *Sacrifice* es un juego complejo simplificado al máximo, hasta tal punto que las unidades de que dispones también son limitadas. Al principio de la partida dispones de unas cuantas criaturas y de un número de almas con las que engrosar tu ejército. En el campo de batalla, las unidades que mueren dejan su alma a tu disposición. Si son de tus criaturas, puedes recuperarlas simplemente pasando cerca de ellas. Si son del enemigo, debes invocar la presencia de los Sacs Doctor para que las capturen y las pongan a disposición de tu Dios. Él es el que decide si estas almas pueden reconvertirse o son almas perdidas, así que pasará un tiem-

¿BUSCAS UN EMPLEO?



Estos cincos extraños seres se mueren de ganas de contratarte. Te ofrecen un cargo de hechicero, espía y estratega. Todo a la vez. Y con dietas y pagas extras. Pero sin vacaciones.

CHARNEL, DIOS DE LA MUERTE

Todo lo contrario que Persephone. Sus magias rozan el mal gusto pero son mortales y efectivas. Si te unes a su bando, podrás provocar epidemias o invocar enjambres de insectos. Su mejor criatura son los Styx, almas que ocupan cuerpos de monstruosos no muertos. Si te los encuentras, rezarás todo lo que sabes.



JAMES, DIOS DE LA TIERRA

Este aparatoso gusano es uno de los dioses que se disputan el trono del Creador Supremo en el mundo de Sacrifice. Su poder y sus artes mágicas emanan de la tierra. Entre sus súbditos destacan los Boulderdash, unas criaturas que vienen a ser catapultas con patas capaces de lanzar tres pedruscos a la vez. Al agusanado dios de la tierra le encanta apedrear a sus víctimas.

STRATOS, DIOS DEL AIRE

Bueno, éste es lo que se dice un dios que está en las nubes. El aire es su aliado, pero no creas que sus magias se limitan a unos cuantos soplidos: un tornado suyo puede resultar devastador. Además, tiene en nómina a unas adorables criaturas llamadas Brainiac capaces de penetrar en la psique de sus enemigos y destrozarla.



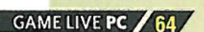
PYRO, DIOS DEL FUEGO

El fuego es su aliado y sus criaturas disponen de él para crear barbacoas en las que el enemigo hace las veces de chuleta. Bajo sus auspicios sí que sabrás lo que es jugar con fuego. Sus criaturas llevan mascarillas parecidas a las antigás. La más curiosa es el Firefist.

PERSEPHONE, DIOSA DE LA VIDA

...paz, amor y buen rollo. Esta diosa es una superviviente de los años 60, aunque sus rivales suelen hacer oídos sordos a sus propuestas de concordia y armonía universal. lo que se entiende como una pacifista consumada. La Mutant es una de sus criaturas más simpáticas. Reacciona como una madre cuando atacan a sus crías.





No juegues con fuego cerca de los árboles o podrías acabar provocando un incendio.

Ahora eres tú quien rige los vientos, ya sean devastadores huracanes o ráfagas de brisa marina.

Este bidet parece bastante insalubre. No seré el primero que se siente en él.

po hasta que sepas si puedes disponer de ellas o no. No es de extrañar que el juego se convierta en un constante toma y daca. En cada batalla pierdes almas y un contraataque a corto plazo te permite recuperar el terreno perdido. Las escaramuzas son casi continuas. Y eso está muy bien, porque asegura que al juego no le falten la dosis de acción necesaria para que no te duermas sobre el teclado. Pero también hace que en algunos momentos parezca que no estás avanzando en dirección al objetivo final y que esto tiene visos de hacerse eterno.

A Dave Perry le gusta comparar el juego con el ajedrez, y la verdad es que parte de razón sí que tiene, aunque verás más cerca las tablas que el definitivo jaque mate. Para que este último tenga efecto, deberás destruir el altar contrario. La forma de hacerlo es realizar en él los sacrificios que dan nombre al juego: debes capturar el altar en cuestión y sacrificar en él alguna de tus unidades. Para este ritual (parecido a una muñeira sangrienta) debes invocar a los Sacs y protegerles mientras llevan a cabo la ceremonia. Si uno de ellos es atacado, el proceso debe iniciarse de nuevo.

Shiny ha conseguido que el juego tenga unos gráficos apabullantes

Al juego le sobra imaginación e ideas interesantes, pero tiene algún que otro defecto. La perspectiva en tercera persona no me parece del todo adecuada, ya que aunque alejes y reorientes la cámara, ésta sigue siempre fija en tu personaje. Eso dificulta mucho el seguimiento de los combates, ya que tú no participas directamente en ellos (te limitas a proteger a los Sacs y reforzar sus ataques con magia) y no te enterarás de casi nada a menos que encuentres un lugar elevado que te dé una perspectiva amplia del escenario. Algunos trucos son poco aconsejables cuanto estás en pleno fregado, ya que no sería nada extraño que su efecto negativo perjudicara también a tus unidades. En líneas generales, tendrás la sensación de que los acontecimientos se desarrollan sin que tengas un control excesivo sobre ellos, ya que (a menos que tengas unos reflejos y una capacidad de decisión prodigiosos) la mayoría de las veces te limitarás a recoger almas y lanzar algún conjurillo puntual. Además, robarle almas al enemigo requiere su tiempo y, a menos que éste se retire del campo de batalla, difícilmente cogerás más que él. En estos casos, la balanza se decanta por un sistema de experiencias. Debes llevar la iniciativa y combatir todo lo posible para que tus unidades vayan ganando puntos de experiencia.

Si eres un amante de la estrategia, te costará acostumbrarte a este nuevo planteamiento, por mucho que los desarrolladores hayan simplificado al máximo la interfaz. Para controlar el juego deberás combinar teclado y ratón siguiendo un sistema muy parecido al de los *shooter*. Con el ratón mueves la cámara y con los cursores a tu personaje. Las magias se activan utilizando un inventario dividido en tres tipos de conjuros: de combate, para crear unidades y para construir. La mejor manera de acceder a ellos es emplear los atajos del teclado, más cuando el fragor de la batalla tuesta tus mejillas y apenas tienes tiempo de pensar lo que haces. Un tercer panel te




Agrupa tus unidades o comprobarás que son prácticamente imposibles de dirigir en el fragor del combate.


Shiny ha firmado una auténtica obra maestra en lo que a gráficos se refiere.


Entre combate y combate padecerás varios intentos de soborno que... bueno, deberías rechazar.

Sacrifice huye del clásico esquema de construcciones, tecnologías y múltiples unidades

permite seleccionar unidades concretas, asignarles órdenes, introducir en ellas alguna mejora o sanarlas. Algunas unidades también cuentan con la posibilidad de emplear alguna mejora (moverse más rápido, utilizar un ataque especial, etc). Desde ese panel, podrás activarlas sin tener que seleccionar una criatura en concreto.


Los Sacs Doctor son los encargados de llevar las almas al purgatorio.

Islas e islotes

Los escenarios en que se desarrolla son bastante originales. Se trata de islas que flotan en el vacío, con abismales precipicios marcando sus límites. *Sacrifice* huye de los clásicos mapas cuadriculados de los juegos de estrategia, pero no esperes moverte con total libertad, ya que el mapa utilizado es irregular y tropezarás con sus límites muy a menudo. Muchas de las islas cuentan con pequeños pasillos que unen sus partes. Te podrás acercar al borde, mirar al infinito o al otro lado, pero no caerás. No es que me encante el vuelo libre, pero la verdad es que en algún momento tienes la molesta impresión de estar encajonado en el escenario.

Los corredores que unen unas islas con otras tienen su importancia como elemento estratégico, dado que tanto tú como tus rivales podéis llegar a adquirir el poder mágico de hacerles desaparecer, cortando así el paso. También podrás provocar lluvias torrenciales o de fuego y destruir casi cualquier elemento del escenario.

Como suele ser habitual, Shiny ha dedicado gran parte de sus esfuerzos a que el juego tenga unos gráficos apabullantes. Cada mundo se adapta a la supuesta personalidad del dios que lo rige, pero en todos predomina la imaginación, el gusto por el detalle y el colorido. En este apartado, Perry y su equipo merecen un indiscutible diez. Uno más.

Ahora, el juego en su conjunto merece una nota no tan buena, a pesar de sus muchas virtudes. Originalidad y solidez no le faltan, pero tendrás la impresión de que la esencia del juego son los rápidos y feroces combates que se suceden a una velocidad de vértigo, sin darte tiempo a reorganizar a tu ejército o desarrollar algo parecido a una estrategia. Habrá que ver cómo reaccionan los aficionados al género ante esta hiperdinámica forma de interpretarlo, pero lo cierto es que al juego le sobran cualidades y acabado como para que lo consideremos uno de los grandes.

SCAPEX

Shiny ha incorporado al juego un editor de niveles con el que podrás crear o modificar escenarios. Es uno de esos detalles que alargan muchísimo la vida de un juego y pueden ayudar a que se convierta en un clásico en la Red. El programa cuenta con una interfaz WYGIWYS que facilita mucho su empleo. Con un poco de imaginación podrás construir tu propio paraíso tropical y, lo que es mejor, elevarlo al cielo.

GÉNERO: Simulador de vuelo • DESARROLLADOR: Microsoft • EDITOR: Microsoft • PRECIO: 7.990 Pesetas

Ya te decíamos hace treinta días que con *CFS2* Microsoft estaba cocinando algo realmente grande. Pero lo cierto es que nuestras expectativas se han visto cumplidas con creces. Acabamos de asistir al nacimiento de un título grande del que se hablará durante mucho tiempo.

Por E. Artigas "Tuck"

COMBAT FLIGHT Simulator 2



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266: 64 MB de RAM
Recomendado: PII 600: 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8



VEREDICTO

Genial. Prodigiosa atención al detalle, una campaña con hilo argumental cinematográfico y un buen arsenal de parches, complementos y mejoras disponible en Internet. Si lo dejas escapar, perderás el tren de la verdadera simulación.

8,5

Estoy impresionado. Cuando probé la versión beta de *CFS2,* me quedó muy claro que el juego tenía un gran potencial, pero reconozco que el producto final es mucho mejor de lo que yo al menos esperaba. Para entrar en materia, lo definiría como el mejor simulador de la Segunda Guerra Mundial ambientado en el Pacífico. Vale, ya sé que suena algo tópico, pero no lo digo porque sí.

Combat Flight Simulator 2 es un niño con dos padres: *CFS* y *Flight Simulator'2000.* Del primero hereda la temática y los aspectos más generales del segundo, un motor de gráficos que Microsoft ha puesto al día incluyendo un amplio abanico de opciones metereológicas. Sin embargo, *CFS2* no es un híbrido, sino un simulador con personalidad propia. La interfaz contribuye en buena parte a ello, ya que se basa en imágenes y secuencias de vídeo con estética de cómic. En ellas no sólo se representa lo que sucede en el aire, sino también cómo era la vida de los pilotos de ambos bandos. Eran tiempos duros, algo que aparece reflejado en el dramatismo de las imágenes, los miedos de los pilotos y las caras



A prueba de ratones: nuestro Wildcat es un hueso duro de roer.



La próxima vez acuérdate de bajar el tren de aterrizaje.

de aquellos a quienes se les comunica que su hijo ha sido derribado.

Autorizado para el despegue

Independientemente de tu experiencia previa con los simuladores de vuelo, necesitarás un breve curso de reciclaje para adaptarte a *CFS2*. Para ello, dispones de un puñado de misiones de entrenamiento. Allí descubrirás las tácticas más habituales en la época. Y si ya las conoces, no está de más que las practiques.

Puedes empezar probando el modo de vuelo libre, pero te aviso que luego no podrás quitar la mano de la palanca del *joystick*, porque tanto los aviones como los escenarios son realmente espléndidos. Te recomiendo que selecciones la vista externa y disfrutes de detalles como la nube de humo que sale por los escapes cuando pones en marcha el motor o la forma en que las ruedas giran y las suspensiones se encogen al absorber baches.

Aunque sea por error, vas a tirar del gatillo en tu primer vuelo. Si utilizabas la cámara exterior, habrás visto algo que caía: los casquillos de bala. Y caen desde donde

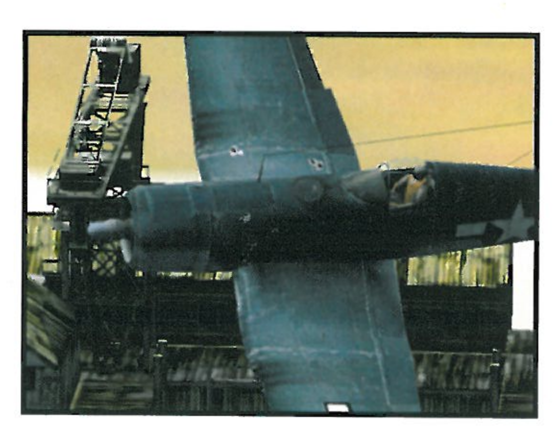
Los aviones pilotados por IA actúan de una forma muy fidedigna

corresponde, no de cualquier manera. Estos y otros muchos pequeños detalles no hacen sino elevar la credibilidad de *CFS2* frente a *CFS*, que estaba repleto de fallos absurdos.

Pero pasemos al resto de perspectivas. La vista en 2D te muestra de forma nítida los elementos de la cabina y te permite utilizarlos con el ratón. Como alternativa a este galimatías de indicadores puedes ver sólo el punto de mira y cuatro instrumentos básicos sobre un fondo transparente. Si ya eres iniciado, preferirás utilizar en pleno combate la vista *padlock*, con la que tu cabeza siempre mirará al avión que selecciones. Y finalmente, la vista favorita de los expertos es la 3D, con la que, sin usar *padlock* ni ayudas de ningún tipo, se encontrarán más en su salsa. Sin embargo, parece que Microsoft aún no tiene mucha pericia al reproducir cabinas en 3D, porque en este modo los indicadores son apenas legibles.

¡Mayday, Mayday!

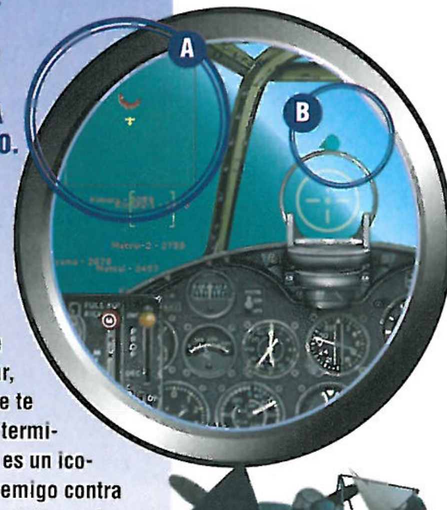
Será mejor que te relajes, porque aún no has visto nada. Puede que hayas estado volando tanto rato que se te haya acabado el combustible y no veas ninguna base por los alrededores. ¿Y ahora qué? Bueno, pue-



En vuelo sobre el muelle de Midway tras una durísima misión.

¿HAS DICHO DIFÍCIL?

Microsoft ha querido demostrar de una vez por todas que eso de que los simuladores son difíciles no es más que un mito. Para empezar, el simulador se instala con las opciones realistas desactivadas y contarás con un mapa transparente en el que verás la situación de todo avión que te rodee. Esto te será muy útil para evitar que se te pongan los malos en la cola. También hay una tecla que te permite saltar a la parte esencial de las misiones, es decir, despegar, combatir y volver a la base, donde también se te dará a escoger si aterrizar tú solo o dar por terminada la misión en el aire. La otra gran ayuda es un icono verde que te indica dónde está el avión enemigo contra el que luchas si lo pierdes de vista. Pero en cuanto empieces a usar las vistas internas para mirar a todas partes, esta ayuda perderá su valor y acabarás desactivándola. Ésta será la señal de que estás empezando a convertirte en un gran piloto.



EL MAPA TÁCTICO (A) Y EL INDICADOR DE ENEMIGO (B) TE SERÁN DE GRAN AYUDA SI TIENES POCA EXPERIENCIA EN COMBATE AÉREO.



El espectáculo está garantizado, sobre todo cuando le das al enemigo.

des saltar en paracaídas, pero la opción de los campeones debe ser intentar un aterrizaje forzoso. En el mar te hundirás como si fueses una piedra y en tierra firme es muy probable que pierdas un ala o tal vez la cola entera. Sí, es así de duro. En *CFS2* el modelo de daños deja al descubierto las entrañas de tu avión a la mínima que chocas con algo. La variedad de daños que se pueden mostrar externamente es muy diversa; esto lo verás al empezar a pegar tiros por ahí en la opción de combate rápido.

Los aviones americanos suelen aguantar más daños que los japoneses. Esto se debe al peso: el A6M Zero no tenía blindaje para ser más ligero y realizar giros más cerrados. Este planteamiento terminó siendo un grave error para los japoneses cuando, en 1943, los americanos pusieron en servicio los rapidísimos F6F Wildcat y F4U Corsair. En lugar de girar con el adversario como antes (estilo Turn & Burn), ahora disparaban a los Zero, salían corriendo, y luego volvían (estilo Boom & Zoom). Estas tácticas están representadas en *CFS*, y los aviones pilotados por IA también las usan. Ahora ya no sólo te persi-

APENDICES EN RED

Si crees que a *CFS2* le falta alguna cosa, no desesperes. Puedes buscarla en Internet. En varias páginas web ya están disponibles gran cantidad de añadidos, desde aviones nuevos a modelos de vuelo más realistas, pasando por golosas texturas para aviones, nuevos terrenos, misiones, paneles de cabina, armas, sonidos... Con el viejo *CFS* ya pasó algo parecido, pero la fiebre de *CFS2* en la Red promete ser incluso más intensa: poco después de la fase beta ya se podían pilotar todos los aviones que en principio sólo eran dirigidos por la IA. Al cierre de esta revista, se anunciaba la creación del A-26 Invader y del P-40K Kittyhawk, pero es probable que te encuentres muchos más aviones cuando te conectes. Hasta se puede descargar un escenario basado en los Alpes suizos. Parece que se vaya a reconstruir *CFS* en *CFS2*, pero a lo grande. Échale una ojeada a http://cfs2.dogfighter.com, http://www.flightsim.com y http://www.combatfs.com

NO DUDES EN DESCARGARTE UN SKIN DE CAMALEÓN PARA QUE TU APARATO PASE DESAPERCIBIDO.

EN INTERNET PUEDES CONSEGUIR NUEVOS AVIONES QUE PILOTAR Y TEXTURAS AÚN MÁS REALISTAS.

Ten cuidado, con escenarios así es fácil olvidarse del combate.





La vista padlock seguirá al avión enemigo esté donde esté, pero a veces genera desorientación.


Cada misión superada te sirve para extraer valiosas conclusiones.


Las vainas vacías caen mientras balas y obuses vuelan hacia tu víctima.

guen desde la cola, sino que puede que te ataquen en picado y luego te dejen atrás para volver después. Y no sólo eso, además te atacarán desde detrás y abajo, donde no puedes verles. Por suerte, tú puedes hacer lo mismo: si te acercas a un aparato enemigo desde un ángulo en el que no te vea, éste no maniobrará hasta que no detecte tus balas trazadoras pasando a su alrededor.

Pero bueno, no todo el monte es orégano. Y sí, *CFS 2* tiene algunos defectos. Por ejemplo, el comportamiento en vuelo normal está muy bien representado, pero el vuelo en circunstancias cerca de la pérdida de control no lo está. De momento, este fallo no lo corrigen ni los modelos de vuelo que hay en Internet, pero confiamos en que se mejore este detalle con futuros parches.

¡Que vienen los japoneses!

Pasemos a las misiones históricas, un modo que te permite emular a los grandes ases de la historia de la aviación. ¿Serás capaz de derribar nueve aviones japoneses en un solo vuelo, como hizo John McCampbell? Piensa que él no tenía munición infinita... Este modo tiene su interés, pero mucho me temo que va a ser el menos popular de los que ofrece *CFS2*, sobre todo porque no te da la posibilidad de realizar misiones, de bombardeo. Para eso tendremos que diseñarlas nosotros mismos usando el sencillo planificador de misiones, o esperar que alguien lo haga y cuelgue su trabajo en Internet.

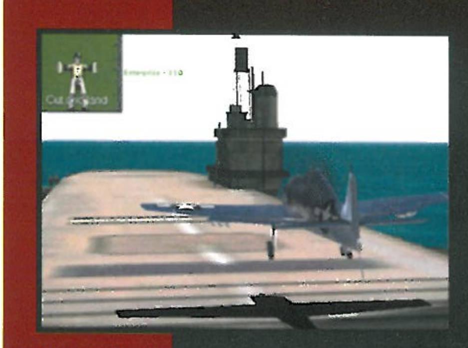
No es necesario que aterrices para lograr el éxito en una misión

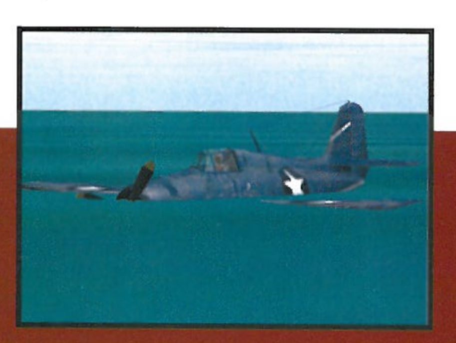
Mientras, puedes empezar a volar en la campaña. Aquí la interfaz juega un papel importante, ya que da coherencia al conjunto y sirve para justificar que las misiones sean independientes y no formen una campaña dinámica. Microsoft ha querido conservar el rigor histórico y darle un argumento de fondo a este modo, pero, claro, una campaña, o es histórica o es dinámica, pero no las dos cosas a la vez.

Y aún hay más: el modo multijugador, que ya era bastante bueno, se ha mejorado, aunque el máximo de participantes sigue siendo ocho y no se pueden realizar misiones cooperativas, aunque parece que un futuro parche corregirá este pequeño defecto. Además, se rumorea que el próximo *Combat Flight* podría incluir un escenario multijugador *on line* con capacidad para 100 o más pilotos.

Así que parece que tenemos simulador para rato. Tal y como está ahora ya puede calificarse de magnífico, pero seguro que lo será aún más en cuanto vayan apareciendo parches y complementos diversos.


¿Acaso vas a arrugarte por una simple tormenta tropical?


No te rías de ese monigote: él te ayudará a aterrizar en el portaaviones.

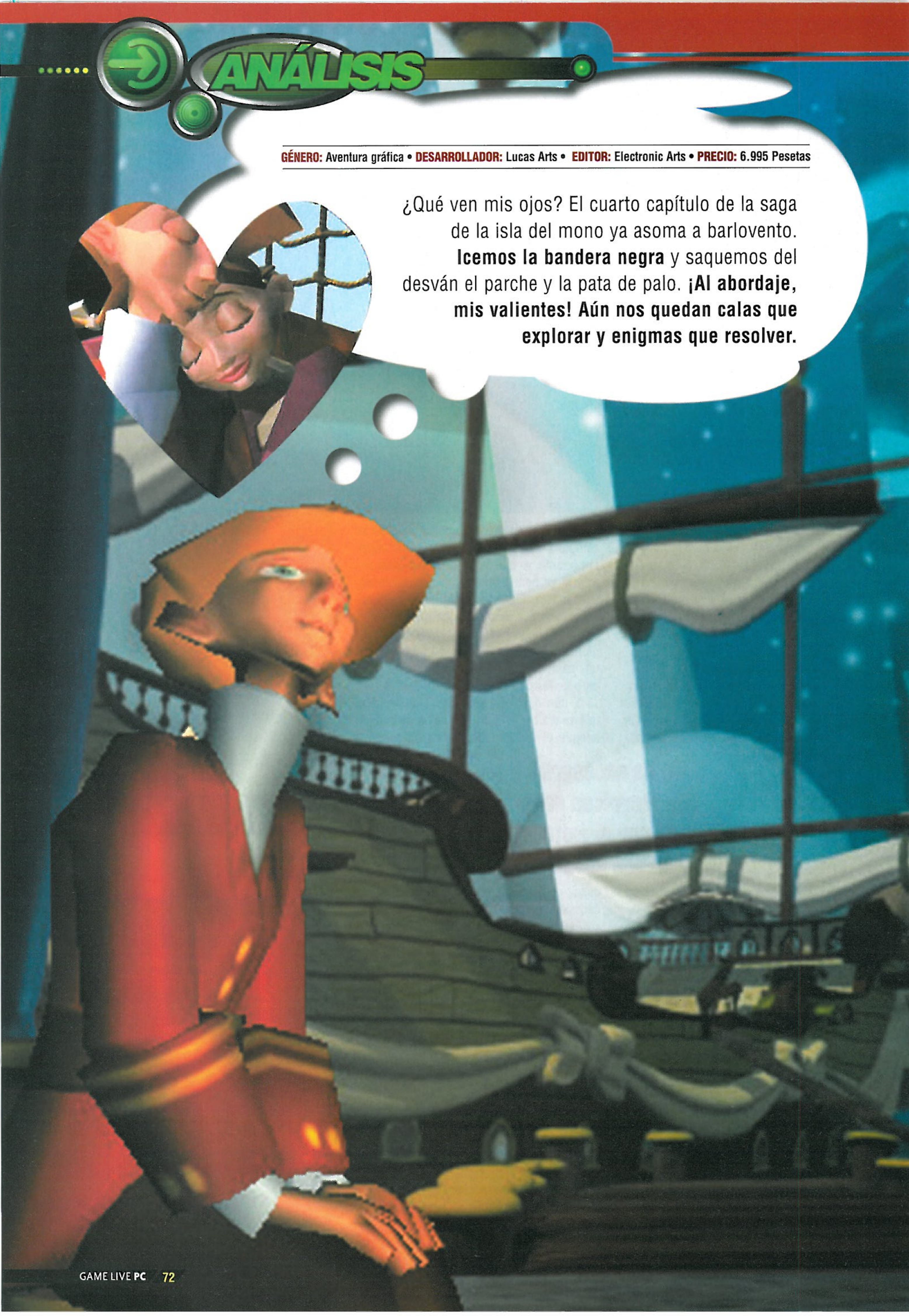

Saca el flotador rápido, ya que te hundirás en menos de diez segundos.


El encendido del motor es un espectáculo digno de ser inmortalizado.



GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** Lucas Arts • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

¿Qué ven mis ojos? El cuarto capítulo de la saga de la isla del mono ya asoma a barlovento. **Icemos la bandera negra** y saquemos del desván el parche y la pata de palo. **¡Al abordaje, mis valientes! Aún nos quedan calas que explorar y enigmas que resolver.**



Por G. Masnou

Reconozco que este juego no me daba buenas vibraciones. Cuando aparecieron las primeras capturas, pensé que en Lucas Arts estaban cometiendo un terrible error de concepto: *Monkey Island* perdería gran parte de su atractivo en el salto a las 3D. Pero me equivoqué. Y no te imaginas cuánto me alegro: *La fuga de Monkey Island* es, en mi opinión, el mejor juego de la saga.

Lucas Arts ha utilizado una versión mejorada del motor de *Grim Fandango*, y debo reconocer que el resultado es excelente. Aunque siempre he defendido el uso de las 2D en las aventuras gráficas, esta vez no he tenido más remedio que rendirme a la evidencia: el nuevo *Monkey* ha ganado en espectacularidad sin perder el encanto y la elegancia de los anteriores. El equipo de desarrollo ha dedicado muchísimas horas de trabajo a conseguir que todo, desde la primera a la última pantalla, pasando por las (generosas) escenas renderizadas, tenga el pulcro acabado y el nivel de detalle que una buena aventura exige.

Pasemos al argumento. *La fuga...* es la continuación de *The Curse of Monkey Island*. Guybrush Trheepwood y la gobernadora Elaine Marley acaban de casarse y llevan una satisfactoria vida como pirata y esposa. Al regresar de su luna de miel, descubren que Elaine ha sido dada por muerta y desposeída de su cargo y posesiones. Su mansión será demolida en pocos días. Por si fuera poco, un astuto político llamado L. Charles está intentando convertirse en el nuevo gobernador. Guybrush deberá descubrir qué demonios ocurre y hacer que las cosas vuelvan a su cauce normal. No será nada fácil, pero sí la mar de divertido.

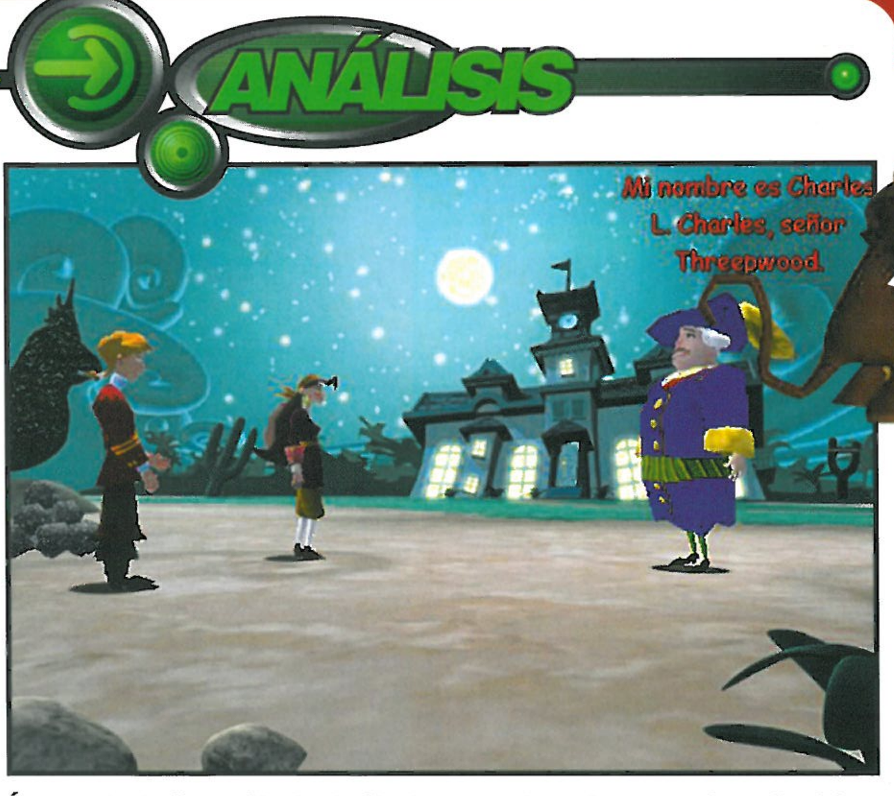
Una excelente noticia es que LeChuck, el pirata fantasma, vuelve a aparecer. Sus obsesiones siguen siendo las de siempre: odia a Guybrush y está desesperadamente enamorado de Elaine. Ah, y también quiere ser el próximo gobernador de la isla, otra prueba palpable de su mal perder. Además de desbaratar los planes del pérfido LeChuck, debes mantener a ralla a Ozzie Mandrill, el australiano que está comprando las tierras de zona para conseguir su objetivo final: conquistar todo el Caribe.

Pero volvamos al juego. Además de gráficos de lujo, dispone de una admirable interfaz a la que te acostumbrarás en cuestión de pocos minutos. Si ya has jugado a *Grim Fandango* sabrás de qué estoy hablando: se acabó para siempre el señalar y pulsar con el ratón, ahora todo se maneja fácilmente con el teclado o el *joystick*, sobre todo con este último.

Leña al mono

El *joystick* sirve también para acumular objetos y almacenarlos en el





Éste es el aristócrata Charles L. Charles, un serio aspirante a gobernador del archipiélago.

Este vendedor de perfumes odia todo lo relacionado con la piratería.

inventario y para ver todo lo que Guybrush ha ido recogiendo. Cuando selecciones uno de ellos, tu pirata hará algún comentario gracioso que muchas veces puede darte una pista de para qué sirve el objeto en cuestión.

Como de costumbre, los menús de diálogo son breves y muy ingeniosos. Lucas Arts vuelve a confiar en los perspicaces comentarios de Guybrush, el intercambio de insultos cada vez más creativos y las frases divertidas y lapidarias.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗



VEREDICTO

¿Es que no se cansan de ganar siempre? Lucas Arts juega de nuevo con las mismas armas: guiones luminosos y factura técnica de campanillas. Así es imposible perder. Bastará con que le dediques unos minutos para que en tu cabeza ya no quede sitio para ningún otro juego.

9

Nuestro protagonista, Guybrush, vuelve a demostrar que es tal vez el más simpático de los héroes virtuales. Su aire de eterno despiste, sus extravagantes reacciones y su fino sentido de la ironía consiguen humanizarle y hacer que los jugadores nos identifiquemos con él. La secuencia en la que se dirige al muelle acompañado por la administradora del puerto para comprar un barco demuestra que el señor Threepwood sigue en plena forma.

Como de costumbre, los menús de diálogo son breves y muy ingeniosos

El juego se desarrolla de forma más o menos lineal. Para que lo entiendas un poco mejor, te describiré cómo suelen ser los puzzles. Por ejemplo, la puerta de la caja fuerte está bloqueada y para abrirla me hace falta una palanca. En la caja hay tres palancas, pero sólo me sirve una. La caja está en el interior de un pozo y el pozo es demasiado profundo como para bajar. En cuanto consigas la palanca, puede ocurrir algo con lo que no contabas, como que se te rompa. De esta manera, un problema se convierte en una red de múltiples problemas unidos por un encadenamiento lógico.

Viejos conocidos

La mayoría de los juegos tienen un punto de partida más o menos interesante que tarde o temprano se convierte en rutinario. Pero con *La fuga...* pasa todo lo contrario: cuanto más avanzas, más divertido te parece. Hay tantas cosas que hacer y todas tan interesantes que, simplemente, no tendrás tiempo de aburrirte. Las escenas de "acción" son modélicas, ya sean un simple pulso con El Señor Queso o una apasionante lucha de insultos (sí, otra vez) contra el indeseable Ozzie Mandrill.

Los guiños a los anteriores capítulos de la saga son constantes, a veces incluso excesivos. Me considero un buen conocedor de la serie, pero la verdad es que cuando me encontré con Carla (la maestra de esgrima) y Otis (el ladrón), dos de los miembros de la tripulación del primer *Monkey*, no fui capaz de reconocerles y me perdí la broma. Aunque ¿quién se acordaría de ellos a simple vista después de diez años? Mucho más reconocibles son personajes de entregas recientes, como Murray, la calavera parlante (uno de mis favoritos), o el timador Stan, el único que, junto a LeChuck y Elaine, ha aparecido en todos las capítulos de la saga.





Nada más llegar a la Isla Lucro, Otis se meterá en problemas.



Guybrush se queda encerrado en el interior de una caja fuerte.



Los abogados someterán a Guybrush a un intenso interrogatorio.



Otis y Carla, la primera tripulación de Guybrush. ¿Alguien se acuerda de ellos?.

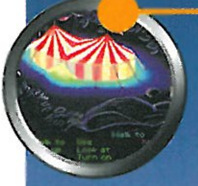
Su único defecto de cierta importancia es el habitual en casi todos los juegos de Lucas Arts: aunque existan muchos itinerarios posibles, es bastante fácil llegar al final. No es un problema de longitud (aunque el juego dura poco más o menos lo mismo que *La maldición de Monkey Island*, unas 16 horas en condiciones normales), sino de falta de retos de una dificultad realmente elevada.

La fuga de Monkey Island es una seductora y apasionante aventura gráfica que devuelve al género el esplendor de sus primeros años. El nivel gráfico es impresionante y los personajes actúan y se mueven con suavidad y precisión incluso en las máquinas más lentas. Por si fuera poco, Lucas Arts ha hecho un esfuerzo sincero para que este *Monkey* no fuese una simple actualización de los anteriores. Le sobran ideas originales y creativas, y eso es una excelente noticia en los tiempos que corren. A este paso, no hay duda de que los reyes de la aventura gráfica van a conservar el trono unos cuantos años más. Sólo una nueva entrega de las aventuras de Indiana Jones (¡ay!) podría hacer que lo perdiesen.

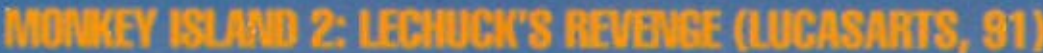
Esta isla me resulta muy familiar. ¿Estoy otra vez en Monkey Island?

Las memorias del capitán Threepwood

Es poco probable, pero si éste es tu primer juego de la saga *Monkey Island* o tienes serios problemas para recordar los diez últimos juegos que has instalado en tu PC, quizá te interese saber por qué Guybrush Treepwood está de luna de miel con la gobernadora Elaine en algún lugar del Caribe. Repasemos sus antecedentes.



THE SECRET OF MONKEY ISLAND (LUCASFILM, 90)
En el papel de Guybrush Theepwood, un aprendiz de pirata, teníamos que impedir que el pirata fantasma LeChuck se casase a la fuerza con la bella gobernadora de Melle Island, Elaine.



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (LUCASARTS, 91)
La búsqueda un legendario tesoro hace que Guybrush pierda el mundo de vista, se separe de Elaine y resucite accidentalmente al malvado LeChuck.



THE CURSE OF MONKEY ISLAND (LUCASARTS, 97)
En esta tercera entrega Elaine era objeto de una terrible maldición pirata causada por un anillo de compromiso que el mismo Guybrush le regalaba al inicio del juego. La tercera entrega de la legendaria serie incluía gráficos en alta resolución, treinta horas de juego y dos niveles de dificultad.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Sierra • EDITOR: Havas Interactive • PRECIO: 6.995 Pesetas

Por S. Sánchez

SWAT 3
Elite Edition

No todos los policías de Estados Unidos **son devoradores de dónuts** que a duras penas pueden mover sus gordos traseros. **También existen las SWAT**, una de las unidades especiales más eficaces y mejores entrenadas del mundo.

Con *SWAT 3: Close Quarters Battle*, Sierra demostró que la síntesis perfecta entre realismo y jugabilidad era algo más que una utopía. Y eso que era el continuador de la más bien errática (hasta entonces) serie SWAT, que empezó siendo una aventura gráfica y acabó convertida en (cojo aire) UN JUEGO DE ACCIÓN CASI PERFECTO.

Apenas un año separa *SWAT 3: Close Quarters Battle* de *SWAT 3: Elite Edition*. Ojalá Sierra hubiese publicado esto en su día, así hoy no estaríamos hablando de una edición mejorada y *SWAT 3: CQB* no nos parecería CASI perfecto, sino perfecto, sin paliativos. Pero tal vez no has tenido la oportunidad de jugar a *SWAT 3* hasta ahora. Si es así, tengo que decirte que no sabes lo que te pierdes y, a continuación, aclararte el porqué de esta edición de élite.

Si algo se podía criticar de *SWAT 3: CQB* era que no incluía un modo multijugador. Sierra prometió editar un parche, pero han hecho algo incluso mejor, toda una demostración de clase: aquellos que tengan su *SWAT 3: CQB* registrado, pueden entrar en la página oficial del juego y descargar el modo múltiple y una estupenda propina que consiste en seis nuevas misiones.

Los que no lo tengan, siempre pueden tirar por el camino del medio y comprarse esta *Elite Edition*, que incluye el multijugador, las seis misiones y un editor de escenarios y misiones. Vamos, que lo tiene todo.

T.J, al tejado

En el juego tomaremos el control de una unidad del SWAT. O bien empezamos una carrera ó aparcamos nuestro expediente y jugamos las misiones en el orden que queramos. Tras una breve introducción, llega el momento de elegir vestuario y armamento. Cuando entramos en acción, es inevitable fijarse en el nivel de realismo de los gráficos. Antes de dar tus primeras órdenes, observa con detenimiento a tus muchachos y ya verás cómo sus miradas y su forma de moverte te hacen pensar que estás en presencia de algo más que personajes hechos de impulsos eléctricos.

Tus misiones suelen consistir en acciones de rescate o represalia contra grupos terroristas. Las nuevas se desarrollan en hospitales, estaciones de metro, aeropuertos, casas en la montaña... En las más originales, deberás desactivar bombas o neutralizar a francotiradores parapetados en sus casas. Nuestra unidad actúa con precisión y eficacia dignas de un manual de tácticas avanzadas. No en



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: X | LAN: 5 | Internet: 5

VEREDICTO

Gracias a esta edición de élite, *SWAT 3* se ha convertido en el electrizante y ejemplar juego de acción táctica que debió ser desde un buen principio. Personalmente creo que nadie debería dejar de probar esta maravilla, aunque no descarto la posibilidad de que tus gustos te impidan apreciarla.

8,5

FUERZAS DE ÉLITE DE ASALTO

Éste es un juego de acción realista en el que tú haces de policía, y las fuerzas del orden deben saber cuándo y cómo hacer uso de la fuerza. Supongamos que debes organizar un asalto a un edificio tomado por un grupo de sospechosos. Éstos son los pasos a seguir según el manual de los SWAT:

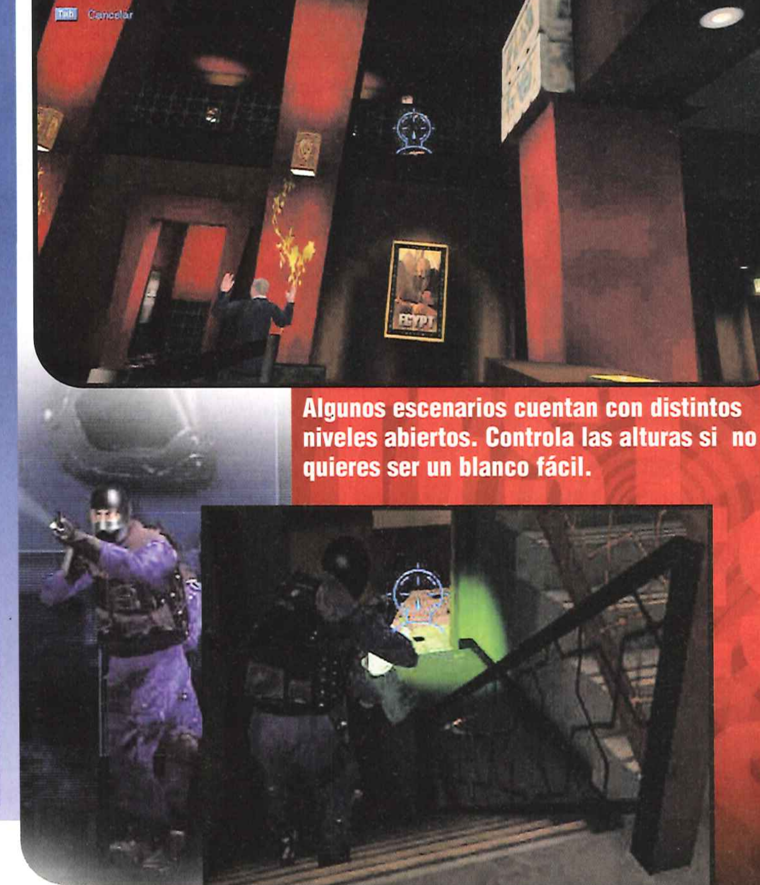
1 Da la orden de cubrir la entrada para que tus hombres adopten la posición ideal de asalto. Si sabes que te esperan al otro lado de la puerta, da la siguiente orden: "Brecha, deslumbrar y despejar".



2 Tras volar la puerta y lanzar una granada cegadora, hay que despejar la zona de cualquier amenaza. Y aquí tendrás que echar una mano uniéndote al resto del grupo.

3 Cuando todo parece tranquilo, es el momento de asegurar la zona. Ordena a los grupos rojo y azul que cubran todas las posibles entradas.

4 Aprovechando la cobertura, recoge las armas que haya en el suelo. Coloca las esposas a todas las personas que se encuentren en la zona, ya sean sospechosos o civiles, siempre y cuando no sean ancianos o niños.



Algunos escenarios cuentan con distintos niveles abiertos. Controla las alturas si no quieres ser un blanco fácil.

vano el juego incluye una sección de escuela en la que aprenderás a no cometer errores que puedan costar alguna vida.

La clave del juego está en la mezcla de rutina y rigor en nuestros movimientos. Apreciarás cada palmo de pared que pueda ocultarte y aprenderás que en cualquier rincón podría ocultarse una potencial amenaza. Además, recuerda que eres un profesional de la seguridad pública y por tanto debes pasar una serie de controles de calidad: tras finalizar la misión, se realizará un informe que refleje cómo has actuado. Además, de tu eficacia depende también el respeto de los hombres que tienes a tu cargo. Y la munición la pagan los contribuyentes, así que poca broma con esto, ni se te ocurra derrocharla.

Central, ¿me reciben?

La comunicación por radio con el resto de miembros de la unidad y el equipo de apoyo externo son una de las claves en el éxito de tus misiones. La inteligencia artificial de tus hombres está bastante a la altura de la cantidad de opciones tácticas a tu alcance. Nunca hasta ahora había tenido la sensación de poder contar con que mi equipo de compute-



"Agrúpense y cúbranse unos a otros o nos pasarán por la freidora".



Elige bien a tus hombres ya que en ellos tendrás que poner toda tu confianza en los momentos difíciles.

rizados compañeros actúe de la mejor forma posible para que las cosas salgan bien. Cuando le dices a tus hombres que cubran el punto que señalas con el extremo de tu arma, no se limitan a centrar su atención sobre la zona indicada. No, tomarán como referencia el punto señalado y se coordinarán para conseguir entre todos que nadie nos sorprende actuando desde esa dirección. Es decir, que cuando estemos a punto de entrar por una puerta y pidamos que alguien nos cubra la entrada, el resto de la unidad se dedicará a cubrirnos la espalda y hasta los laterales si, por ejemplo, hay un pasillo.

Sí, la CPU hace un excelente trabajo dirigiendo a tus muchachos. Pero aun así, lo mejor de esta *Elite Edition* es que se puede jugar en red formando equipo con otros seres humanos. Mi primera experiencia en Internet con *SWAT 3* ha sido inmejorable. Si no disponemos de red local para jugar con los amigos, podemos ir a WON.NET, crear una cuenta y acceder desde el juego a una sala de *chat* atractiva y muy navegable en la que podremos charlar y organizar partidas. Si lo prefieres, puedes pasar directamente a la ventana de partidas abiertas y unirte a alguna que esté disponible. Las modalidades multijugador incluyen un modo cooperativo y varios de combate a muerte, ya sea todos contra todos o por equipos. Además, el que organice la partida puede elegir si se usa munición real o de pintura y el resto puede elegir entre varios modelos de uniforme y nuevo armamento, incluidos rifles AK-47, varias UZI, rifles francotirador, y nuevos modelos de M4.

La clave del juego es aprender una serie de rutinas y ejecutarlas con precisión

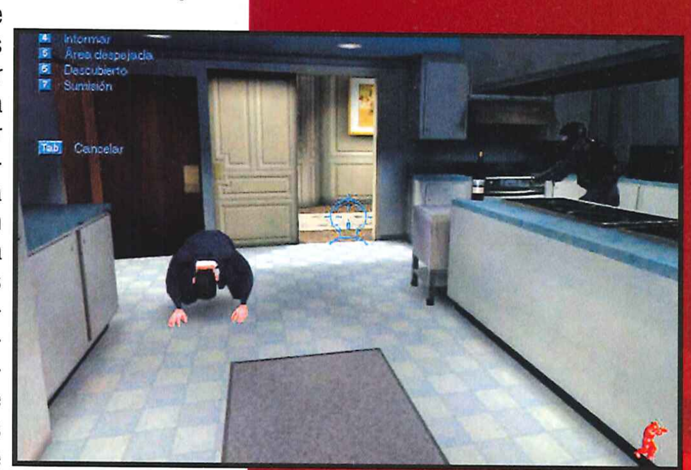
En el punto de mira

El modo cooperativo es uno de los más adictivos y completos que he visto, ya que no se limita a que un grupo de personas avance con un objetivo común. El diálogo es posible, ya que se añaden órdenes nuevas para el líder y el grupo y hasta puede personalizar algunas de las frases utilizando la ventana de *chat* en caso de que la lista de instrucciones rápidas no te parezca lo bastante precisa. Además, el punto de mira incluye nuevos indicadores que te informan de la situación de los miembros del equipo o de las nuevas órdenes del líder de grupo. Por ejemplo, si el líder indica que cubramos un punto, se traza una línea roja virtual sobre el suelo que va desde donde estamos hasta el punto indicado. Si ordena abrir una puerta, veremos cómo aparece un círculo verde sobre el pomo de ésta. Puede parecer algo complicado, pero no tardarás en familiarizarte con el juego y encontrar que todo se desarrolla de forma muy intuitiva. El único inconveniente es que las unidades SWAT se componen de tan sólo cinco miembros, un número algo limitado para una partida multijugador. No está mal para jugar en modo cooperativo, pero se queda corto en los modos de combate a muerte.

En cuanto a gráficos, decir que este juego es espectacular es quedarse muy, pero que muy corto. Si usas una tarjeta aceleradora no verás ni un píxel, aunque no tenerla te obliga a bajar mucho la resolución, con lo que el juego pierde parte de su atractivo. El apartado sonoro tampoco se queda corto. Contribuye estupendamente a crear un clima de suspense continuo adornado con súbitas descargas de adrenalina.

En fin, que si este juego no fuese una reedición tendría muchos números para ser considerado el mejor del año. Si ya tienes tu *SWAT 3: CQB*, corre a bajarte de Internet el parche que te permitirá compartir tus momentos de tensión con otras personas reales. Y si no lo tienes, tómate el tiempo que necesites para leerte de cabo a rabo este número de *Game Live* y luego corre a la tienda y compra tu ejemplar de *Elite Edition*.

Se acabó la fiesta, hagan el favor de evacuar el edificio.



Ahora parecen adorarte, pero tú sabes que la gloria es efímera.



Las linternas permiten ver, pero también son un peligroso reclamo.



Intenta evitarlo, pero a veces no habrá más remedio que ser expeditivo.



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por el precio especial de 5.950 ptas. (2 ejemplares de regalo).

FORMA DE PAGO

Oferta válida unicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de EDICIONES FREEWAY, S.L. ☐ GIRO POSTAL

Nombre y Apellidos..Telf..............................

Dirección..

Población..............................C.P..............................Provincia.......................................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción sólo válida para España.

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si estos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés háznoslo saber.

GÉNERO: Aventura • **DESARROLLADOR:** Xilam • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** Por determinar

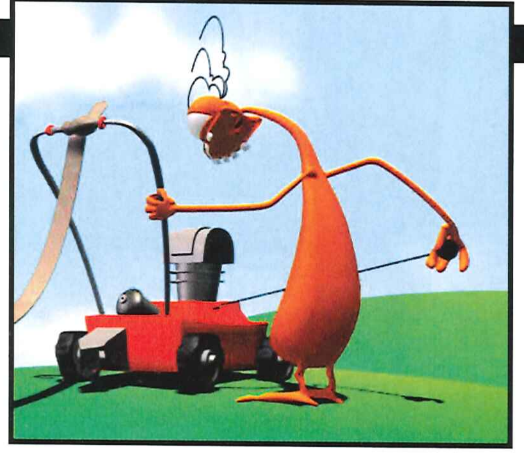


No parece que esta especie de cura mormón sacado de una peli del oeste haya venido a decir misa.

Vuelven los pantalones de pata de elefante, las camisas con chorreras y las sudaderas sicodélicas. Tal y como está el patio, ¿a quién puede extrañarle que las aventuras gráficas también quieran volver a los orígenes del género?

STUPID INVADERS

Por J. Font



De un tiempo a esta parte, las aventuras gráficas se estaban convirtiendo en sofisticadas y documentadísimas historias en primera persona con interfaz giratoria. Pero el éxito de *Grim Fandango,* con su excelente historia y su fino sentido del humor, demostró que las aventuras al viejo estilo, en tercera persona y con estética de dibujos animados, seguían gustando a la mayoría de los jugadores.

Ahora, el jugador medio no se ríe con cualquier cosa, como se encargan de demostrar mes tras mes cuatro de cada cinco aventuras gráficas supuestamente graciosas y que en el fondo tienen menos gracia que el vídeo de una primera comunión. Lucas Arts cuida sus ambientaciones y guiones y por eso consigue que la gente se ría, ya sea con la saga *Monkey Island* o con *Grim Fandango*. Y lo mismo pasaba con títulos hoy ya clásicos como *Day of Tentacles* o *Sam & Max*. ¿Dices que nunca has jugado a esto? (Martínez, apúnteme el nombre de este tipo). Pues si lo hubieses hecho, ya sabrías de dónde debe haber sacado *Stupid Invaders* el sentido del humor entre amable y esquizofrénico que impregna sus bits.



Además de alienígenas de encefalograma plano, también podrás reírte de las insensateces de algún que otro robot..



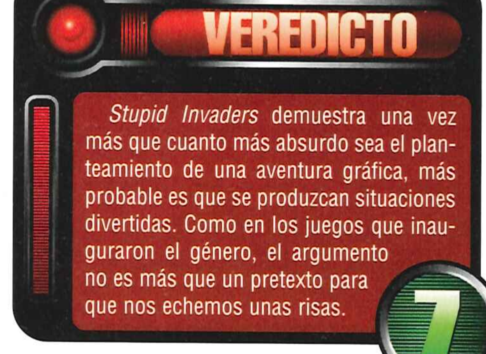
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗



VEREDICTO

Stupid Invaders demuestra una vez más que cuanto más absurdo sea el planteamiento de una aventura gráfica, más probable es que se produzcan situaciones divertidas. Como en los juegos que inauguraron el género, el argumento no es más que un pretexto para que nos echemos unas risas.

7

Platillos defectuosos

Stupid Invaders está basado en una serie de la televisión francesa que se titula *Les Zinzins de l'Espace*. La historia cuenta las peripecias de cinco extraterrestres que deciden ir juntos de picnic. Problemas en la nave les obligan a aterrizar en la Tierra, cerca de un caserón deshabitado. Lo que debía ser una simple excur-



sión se convierte en un purgatorio de cinco años. Gorgeous, Candy, Stereo, Etno y Bud son la prueba de que no existe vida inteligente más allá de nuestro planeta. Pero esto no le importa al Dr. Sakarine, un científico loco que se propone capturarles para engrosar su colección de seres extraterrestres. Su esbirro Bolok será el encargado de encontrarles.

Así es como empieza la aventura. Armado con un arma congelante, Bolok encierra en un bloque de hielo a cuatro de ellos. Sólo uno consigue escapar encerrándose en un cuarto de baño. Cerca de la taza de váter, una constante durante todo el juego, empieza la aventura de estos invasores cortos de neuronas.

Stupid Invaders es una febril sucesión de sucesos absurdos y comentarios divertidos. Utiliza el clásico sistema de ventanas y objetos que pueden irse recogiendo del escenario. Su principal virtud es que tus acciones no siempre tienen los resultados previsibles. Se trata de ir resolviendo puzzles mientras evitas que te atrapen, y sin olvidarte de ir grabando la partida cada cinco o diez minutos, porque el juego se las trae.

La gracia del juego está en la reacción de los alienígenas ante objetos tan cotidianos como una taza de váter. No todos los objetos tienen una función práctica en el juego. Al contrario, la mayoría son simples pretextos para crear situaciones de una comicidad más bien de brocha gorda.

Descerebrado y tridimensional

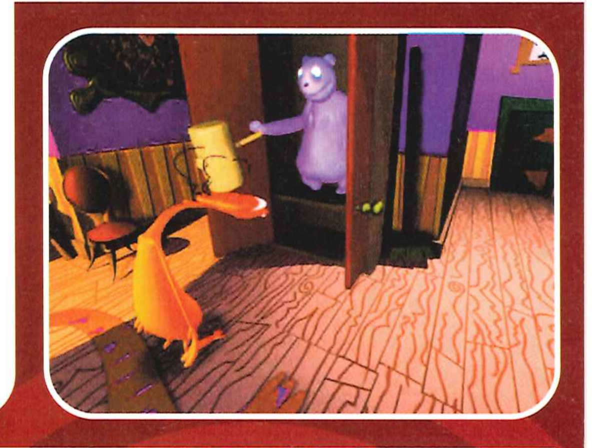
Los colores vivos de los personajes, su apariencia plastificada, su modelado 3D y los escenarios (en los que no encontrarás ningún ángulo recto, ni siquiera en los dinteles de las puertas) aportan una inconfundible estética de dibujos animados. La ambientación es tan atractiva que es más que probable que te quedes pegado a la taza del váter, perdón, quiero decir a la aventura. Las voces de los personajes encajan perfectamente con el grado de estupidez que se les supone a sus propietarios. Existe la acción de activar subtítulos y hay cosas escritas en algunos de los objetos, generalmente bromas tan sutiles como que el título de una partitura musical "I love to play whith my organ" ("Me gusta jugar con mi órgano"). La versión que nos ha hecho llegar Ubi Soft estaba en inglés, pero es de esperar que el título aparezca doblado, ya que no entender perfectamente los diálogos puede hacer que pierda parte de su gracia.

¿VIDA INTELIGENTE?

A medida que avanza la aventura, irá cambiando el alienígena con el que juegues. Son cinco y, en cuanto los conozcas, descubrirás que todos ellos son igual de estúpidos. *Stupid Invaders* es un juego de factura clásica, al más puro estilo de aventuras tan celebradas como *Day of Tentacle*, *Sam & Max Hit The Road* o la pervertida saga de *Larry Lesuire*. El truco es ser capaz de aparcar tu lógica cartesiana y terrícola y empezar a pensar como tus marcianos. O sea, no pensar. Tiene su intríngulis, porque no todo el mundo es capaz de hacerlo.



En fin, *Stupid Invaders* es un título divertido con el que pasarás buenos ratos. Se aleja de los sólidos argumentos de juegos como *Grim Fandango* y tal vez abusa demasiado de los objetos interactuables que no sirven para resolver puzzles y, por tanto, no te ayudan a avanzar hacia tu objetivo. Pero tiene gracia, al menos tanta o más que la mayoría de las aventuras gráficas de este tipo que se están editando últimamente. Vamos, que esta estupidez alienígena tiene sus argumentos, aunque puede que no los suficientes para competir en pie de igualdad con *La fuga de Monkey Island*.





Tus colegas están congelados y parece que un secador de pelos será sufuciente para sacarlos del apuro.

Nada como un poco de ácido sulfúrico para resucitar a un muerto.

Acuérdate de dejar las herramientas en su sitio. Las volverás a necesitar.

Algún motivo debe haber para que todo el mundo conozca la serie Resident Evil. El primero nos encantó, el segundo nos decepcionó, el *Code Veronica* de Dreamcast tiene un rincón reservado en nuestros altares caseros y *Nemesis*...: Bueno, eso es otra historia.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Capcom • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: Pentium 200; 32 MB de RAM

Recomendado: PII 400; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

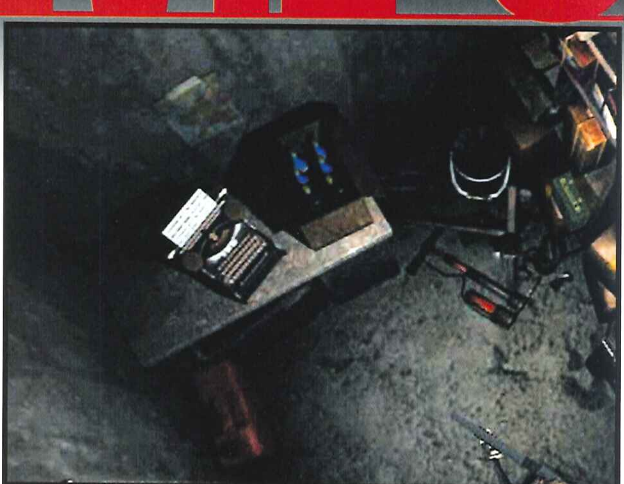
VEREDICTO

Un *Resi* a la antigua usanza, repleto de armas maravillosas y puzzles muy originales. Y con acabado a la altura de un PC, no como en *RE2*. *RE3* es como el primer *RE*, pero con gráficos de lujo y un montón de armas y malos nuevos. Si eres un fan de la serie, *Nemesis* te encantará.

7,5

Por C. Robles

Si tienes una consola Dreamcast y has jugado al extraordinario *Resident Evil Code Veronica,* puedes dejar de leer este análisis ahora mismo. Se trata del mejor *RE* disponible en cualquier plataforma con mucha diferencia, así que es casi imposible que cualquier otro título de la serie te guste. Si no tienes la consola de Sega, sólo te queda rezar para que tarde o temprano se acabe el régimen de exclusivas y *Code Veronica* sea convertido a PC. Y mientras esperas, puedes seguir leyendo y plantearte seriamente si compras o no *Nemesis*.



Como siempre, para salvar las partidas deberás recurrir a las máquinas de escribir.

Las razones por las que *RE2* fue decepcionante fueron principalmente dos: que no estaba tan estructurado y meditado como el primero y que se trataba de un calco directo del juego de PSX. Y sinceramente, esperábamos lo mismo de la versión para PC de *Nemesis*. Pero, por suerte, Capcom también aprende de sus errores. Parece ser que esta vez se trabajó primero en una versión en alta resolución que después se simplificó para consola. Nuestro *RE3* cuenta con fondos de 640x480, perfectamente definidos. Eso quiere decir que los personajes y los fondos ofrecen un aspecto muy similar en cuanto a

nitidez y quedan integrados con naturalidad. Puedes caminar junto a un cuerpo que parece parte del fondo 2D y encontrarte de repente con que el dichoso tipejo intenta comerse tus piernas. Ahora nunca estás seguro de qué es fondo y qué no.



MUNICIÓN CASERA



Una de las novedades más originales de *RE3* es la posibilidad de fabricar tus propias balas y proyectiles. A lo largo del juego, además de cajas de munición, hallarás botes de productos químicos con etiquetas de colores. Combinando estos botes entre sí obtendrás cantidades mayores de materia prima. Y combinando estos productos con el Kit de Munición que encontrarás en los baúles, fabricarás tus propias balas. Según el color de las etiquetas de los botes, la munición resultante será para unas armas u otras.

También encontrarás aquí unas cuantas cosas que no aparecían en los anteriores *RE* o en las versiones para otras plataformas. La principal novedad de nuestro *RE3* es un modo exclusivo llamado Mercenarios. En él puedes escoger uno de los soldados que la protagonista del modo normal (Jill Valentine) se encuentra a lo largo del juego. Elige al soldado que cuente con el arsenal que más te guste y empieza. Básicamente, lo que tienes que hacer es correr. Todo lo que puedas. Atravesar escenarios a toda velocidad antes de que se te acabe el tiempo que aparece en la parte superior de la pantalla.

Otras novedades importantes son las nuevas armas y municiones, la posibilidad de fabricar tus propias balas, la caja de botes de *spray* para el dolor, la habilidad de zafarse del enemigo antes de que te agarre, las nuevas combinaciones de medicamentos... Como siempre, la opción Combinar es imprescindible para ahorrar espacio en tus bolsillos. Si combinas una planta verde (que llena un poco de vida) con una roja (que por sí sola no sirve para nada), obtienes una fórmula que te servirá para recuperar tu energía. Y algo parecido pasa con las plantas azules, o con dos verdes, o con dos verdes y una roja.

Poco importa si has jugado o no al Nemesis de PlayStation: éste es mucho mejor



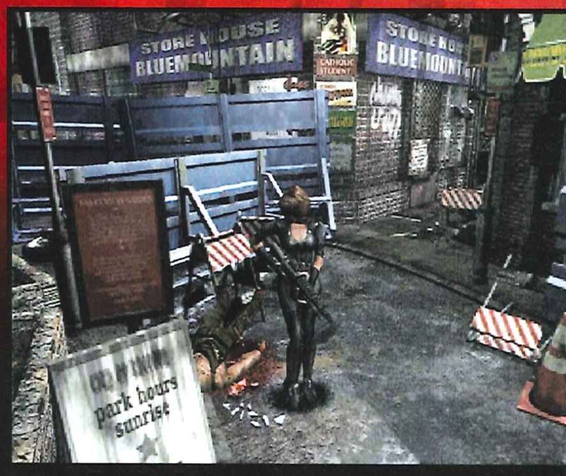
La variedad y abundancia de puzzles recuerda al primer título de la serie.

La fórmula del éxito

El primer *RE* fue un éxito total por varias razones, pero todas se resumen en una: estaba bien hecho. Los ángulos de cámara eran rebuscados y estaban diseñados para crear un clima de incertidumbre y angustia. Pero nada más. Nunca te mataban por no ver al enemigo a tiempo. En *RE2*, sí. Los malos estaban escondidos y en silencio, esperando a que te acercaras para hacerte picadillo. Los puzzles de *RE2* estaban dispuestos de forma que tenías que recorrer todos los escenarios cincuenta mil veces y su solución rara vez era lógica. Pero aquí, como en el primer *RE*, todo está perfectamente estructurado. El mapa te indica todo lo que necesitas saber, la cámara produce las sensaciones adecuadas sin que eso perjudique la jugabilidad, la curva de aprendizaje es perfecta, la variedad y resolución de los puzzles es fabulosa, original, divertida. *RE3* es como el primer *RE*, pero con gráficos de lujo y un montón de armas y malos nuevos.



Las áreas incendiadas te impedirán acceder a determinadas zonas.



Éste es, sin lugar a dudas, el *Resi* más detallado de la serie. Disfrutarás con todos y cada uno de los renderizados.

El personaje que da nombre al juego, Nemesis, es la guinda perfecta. Te lo encuentras casi al principio del juego y a partir de ahí te toparás con él infinidad de veces. Poco importa que le dispares o huyas, de un modo u otro te las verás con él después. Y no podrás matarle hasta el final de la aventura. Las persecuciones son fantásticas: entras en una habitación para escapar de él y, en cuanto estás a más de tres metros de la puerta, entra y te sigue persiguiendo.

Lástima que *Nemesis*, como la práctica totalidad de los *Resident Evil* conocidos en todos los formatos, sea un poco corto. No necesitarás más que un par de días de intensa exploración cuajada de combates para acabártelo. Cuando ese momento llegue, te quedará el consuelo de jugar al modo Mercenarios, virtualmente interminable.



Aunque estés rodeado, casi siempre es preferible luchar que salir corriendo.



CALL TO POWER 2

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Activision
EDITOR: Activision/Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

La serie *Civilization* sigue su curso, sólo que sin Sid Meier al cuadro de mandos y sin la palabra *Civilization* en su escueto título. **Por turnos, como siempre.**

Por J. Font

Cuando Sid Meier abandonó la serie *Civilization* para dedicarse a nuevos proyectos (*Gettysburg*, *Alpha Centauri*), más de uno empezó a temer por el futuro de una de las mejores franquicias que la estrategia por turnos ha dado hasta el momento. Y es que Meier es un superviviente de la era de los pioneros, esa época en que los juegos eran valorados casi exclusivamente en función de su jugabilidad y un par de tipos encerrados en un sótano podían desarrollar el mejor juego del momento. Cuando Activision publicó *Call to Power*, el primer *Civilization* sin Meier, los peores pronósticos se vieron confirmados. Era un juego sofisticado y difícil, un gran logro técnico. Pero resultaba tremendamente aburrido.

Call to Power 2 es un serio intento de volver a los orígenes. Activision ha prescindido de la etiqueta *Civilization*, tal vez por problemas legales o simplemente para evitar comparaciones desfavorables, pero el juego vuelve a ser 100% *Civ*, es decir, se centra más en los pequeños detalles que en la macroestrategia. Pero no sólo eso. También han rectificado el concepto del juego y han introducido cambios sustanciales en un intento de volver a ocupar un lugar entre los primeros de género.

Reescribir la historia

El nuevo *Call to Power* es una completa historia de la civilización dividida en 500 turnos. Empieza 4.000 años antes de Cristo y acaba en el siglo XXIV de nuestra era. Debes crear ciudades, desarrollar tecnologías y enfrentarte a tus vecinos. Tu objetivo es, cómo no, ponerte el mundo por montera y demostrar a todos que no hay bajo el sol ninguna civilización tan poderosa como la tuya.



La diplomacia puede ser incluso más eficaz que la violencia.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: Pentium 200 MMX; 32 MB de RAM
Recomendado: Pentium II 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

VEREDICTO

Un juego tan grande como *Civilization* no puede estropearse de la noche al día. Activision casi consiguió hundirlo en la miseria con una serie de decisiones equivocadas, pero ahora ha recuperado el norte justo a tiempo de recordarnos por qué nos gusta la estrategia por turnos.

7



GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Clever Development • EDITOR: Virgin Interactive • PRECIO: 6.490 Pesetas

SCREAMER 4x4

¿Alguna vez has visto una carrera de cacharros 4x4 en la tele? Dan miedo, ¿verdad? Y sólo se las puede permitir la gente con mucha pasta. Bueno, por suerte, ya no.



Por C. Robles

En una carrera real, después de un par de pruebas, todo lo que queda del coche es chatarra inservible. Hay que cambiar los neumáticos, a veces las llantas y los motores se queman con una facilidad pasmosa. La carrocería, nueva al principio, acaba convertida en una albóndiga de hierro. La transmisión queda hecha un asco, la junta de culata se deforma en cuanto hay una pérdida de aceite... ¡Incluso el chasis pierde algunos milímetros de largo y hay que estirarlo desmontando el vehículo por completo! Vamos, que después de cada carrera prácticamente tienes que comprar un coche nuevo. No hay mucha gente que se pueda permitir este deporte sin la esponsorización pertinente.

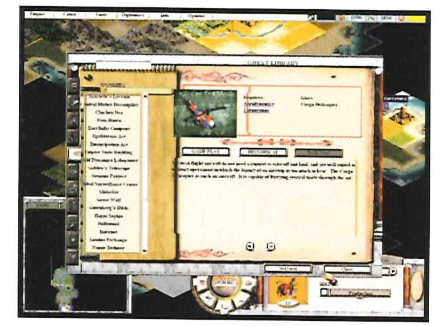
Pero ahora, con *Screamer 4x4,* podrás experimentar casi lo mismo que sentirías en una de estas carreras. En este juego encontrarás una extensa variedad de







Aprende a utilizar correctamente las marchas y los frenos para llegar a la meta.



Antes de tomar cualquier decisión consulta el Gran Libro.

La principal novedad con respecto a la versión anterior es que la interfaz pasa a ser mucho más intuitiva y completa, como en los *Civ* de Sid Meier. En *Call to Power*, las ventanas informativas se iban acumulando sin que tú lo supieses. Cuando te decidías a ir a buscarlas, te encontrabas con un montón de indicaciones poco explícitas y en ocasiones inútiles. Ahora tienes una capacidad de decisión mucho más amplia y puedes estar más atento a los pequeños detalles. Y lo mejor es que eso no hace que el juego resulte más complejo, sino todo lo contrario. Muchas de las decisiones concretas pueden dejarse a cargo de la IA, pero tú siempre conservas un control sobre las decisiones básicas que te permite, por ejemplo, llevar una política diferente en cada una de las ciudades a tu cargo.

La gestión sigue basándose en un sistema de ventanas múltiples, pero esta vez ordenaditas y fáciles de seguir. Los mensajes aparecen en cuadros de diálogo que puedes activar o desactivar a tu gusto. En cuanto los lees, pasan a un archivo de avisos que puedes consultar cuando quieras.

¿Guerreas o negocias?

En lo que a estrategia militar se refiere, tampoco faltan cambios interesantes. En *Call to Power* no podías tomarte ni un instante de respiro, ya que el resto de civilizaciones desarrollaba su árbol tecnológico a velocidad de vértigo. Antes de que pudieses darte cuenta, ya los tenías encima, exterminando a tus sufridos súbditos. Eso ya no pasa en la nueva versión. El árbol tecnológico de tus adversarios se desarrolla a un ritmo razonable, más o menos como el tuyo. Además, las bonificaciones en los combates también se han mejorado y ahora tienes la oportunidad de seguirlos en tiempo real y retirarte si las cosas se ponen feas. Aunque tal vez lo mejor sea que los combates ya no son del todo necesarios, ya que la diplomacia ha pasado a ser algo más que una forma astuta de ganar tiempo. Aunque parezca mentira, el diálogo sí que sirve para algo. No siempre tienes por qué aplastar a tus vecinos, también puedes llegar a acuerdos con ellos. Y hasta puedes elegir el tono en que das las órdenes, ya que a veces tus súbditos agradecerán un tono amable y otras te hará falta ser algo más autoritario.

Y sí, los gráficos también han mejorado. Los de *Call to Power* ya eran más que apañados (el movimiento de las unidades recordaba a *Age of Empires*), pero ahora podremos disfrutar de destacables mejoras en el modelado de los escenarios. Todo esto y el diseño de la interfaz, menos aparatoso y mucho más claro, hacen que el juego haya mejorado substancialmente. Pero no nos engañemos: *Call To Power II* sigue siendo un juego complejo en el que al principio sólo tendrás que esperar que los turnos se sucedan para que se complete la creación de unidades y edificios. Están colocados en la misma cola y no es posible hacer mejoras en las ciudades y crear unidades al mismo tiempo. Tendrás que esperar un poco hasta que tu imperio empiece a parecer digno de ese nombre. Desespera un poco comprobar que tus ciudades no crecen al ritmo adecuado y se te hace imprescindible cambiar de estrategia, aunque sea a costa de modificar la cola y perder turnos. La planificación debe ser muy meticulosa desde el principio y un error se paga caro. Y a corto plazo. Ventanas, ventanas y ventanas se sucederán, y si no eres un adicto a este tipo de género te parecerá que tu vida transcurre entre un inmenso ventanal en el que te has quedado atrapado.

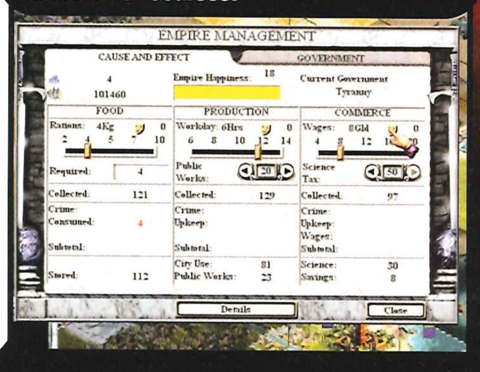
El juego se centra más en los pequeños detalles que en la macroestrategia



Retirarse es una opción. Ventajas de seguir los combates en tiempo real.



Si entras en el bosque esta noche, no olvides llevar un mapa. Y cerillas.



Si reduces la jornada laboral, disminuirá tu nivel de recursos.



Desde el menú desplegable de cada unidad podrás asignar ordenes puntuales.

¿EL FUTURO DEL AUTOMOVILISMO?

Los coches que aparecen en *Screamer 4x4* son auténticos vehículos todo-terreno. Pero en el futuro no será tan fácil decidir si un coche es un deportivo, un todo-terreno o un utilitario. ¡Algunos serán las tres cosas a la vez!

Estamos hablando del prototipo que recientemente ha presentado Seat: el Salsa Emoción. Algo así como un deportivo y un 4x4 a la vez. Difícil de explicar, ¿no? Cuenta con los atributos típicos de un deportivo de alta gama: línea futurista, teléfono, navegador GPS, Internet, tapicería de diseño... Pero al mismo tiempo, bajo el capó anidan nada menos que 250 caballos de potencia. Un motor 2.8 V6 con 24v., caja de cambios secuencial Tiptronic y un complejo sistema hidráulico-mecánico de transmisión a las cuatro ruedas. Una máquina.

Con un coche así, resulta difícil imaginar cómo sería el próximo *Screamer 4x4*. ¿Circuitos de tierra o de asfalto? ¿Curvas con pianos o arbustos? Puede que con el Salsa Emoción Seat se esté cargando el significado que ahora tienen expresiones como «rally», «4x4» o «carrera de velocidad».





Las repeticiones cuentan con algunos ángulos de cámara tan espectaculares como éste.

modelos reales. Y, además, verás que cada uno cuenta con unas características muy diferentes y que se ha reproducido con fidelidad extrema el comportamiento real de cada coche (gracias a las licencias con las que el equipo de desarrollo ha contado desde el principio).

Tecnología punta

Las peculiaridades del juego y de los vehículos son todo un universo de opciones por explorar. La posibilidad de cambiar el tipo de tracción para según qué tramos es un detalle importante. Por desgracia, las funciones de este tipo son un misterio para el común de los mortales. Si no eres un experto en vehículos 4x4, te costará acostumbrarte a utilizar los tipos de tracción adecuados para cada caso.

Se ha reproducido con fidelidad extrema el comportamiento real de cada coche

Por suerte, la variedad de coches ofrece tipos de conducción muy distintos, y algunos de ellos son más adecuados para los no iniciados. El Toyota Landcruiser y el Jeep Cherokee no están mal para empezar, ya que ofrecen una relación de aceleración, potencia y velocidad más o menos equilibrada. Pero si te crees preparado para algo más fuerte, puedes continuar con un Land Rover Defender, un Mitsubishi Shogun, un Big Foot...

Si a la variedad de coches y el realismo de la mecánica y la conducción le añades la verosimilitud de los desperfectos y la incidencia directa del clima en cada carrera, simplemente alucinarás. La tierra mojada hace casi imposible superar los repechos terrosos y exige un concienzudo uso de las marchas cortas y la tracción total. La hierba seca no presenta serios problemas cuando vas despacio, pero puede jugártela a gran velocidad. Los arbustos pequeños te permiten pasar por encima pero te hacen perder velocidad y los grandes, como los árboles, pueden llegar a pararte por completo. Todo interactúa de forma creíble con tu vehículo.

Y quizás ése es el gran fallo del juego: es tan realista que si no eres un entendido en este tipo de carreras te aburrirás como una ostra. Te verás obligado a conducir solo por caminos de cabras, consultando el mapa cada 20 metros, intentando reducir los tiempos y aprendiendo a controlar el coche. Jugar a *Screamer 4x4*, sin saltarse las reglas y sin quedar en ridículo ante la CPU, es poco menos que imposible. ¡Te penalizan por todo! De lo que se trata es de seguir una determinada ruta marcada por «portales» de banderitas verdes. Pero claro: si te alejas muchos metros, te penalizan; si tardas, te penalizan; si atropellas a un espectador, te penalizan. Jugar con *Screamer 4x4* es una ardua tarea que raras veces deja tiempo para divertirse de verdad. Y se supone que los juegos son para divertirse.

Poco juego comunitario

Siempre puedes buscar la solución al aburrimiento en los modos multijugador. Pero, lamentablemente, aunque la busques... es poco probable que la encuentres. Los escenarios multijugador son demasiado pequeños y sólo pueden intervenir cuatro personas a la vez. Encontrar a otras tres personas que hayan decidido comprar *Screamer 4x4* ya es bastante difícil, pero todavía es peor si las encuentras: la complejidad que implica un control adecuado del coche no deja sitio a la improvisación o la diversión. El modo *King of the Hill* (Rey de la Colina) es el más divertido. En un escenario pequeño y elevado, los cuatro jugadores deben empujarse los unos a los otros. Pero estos sitios son tan diminutos y angostos que la mayoría de las veces te caes al vacío sin necesidad de un empujón ajeno. Vaya, que tanto da si juegas solo o acompañado: si no eres un piloto profesional de coches 4x4, esto te parecerá tan intuitivo como descifrar una inscripción sumeria.



Atropellar al público penaliza, así que no te conviene hacerlo.



La cámara desde el interior es muy real. En las cuestas arriba, no ves más que cielo.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Westwood Studios • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 6.990 Pesetas

C&C: RED ALERT 2

Que se aparten Gore y Bush, Westwood Studios ha llevado a los rusos a las puertas de Washington. Un general nacido en **la tundra siberiana va a presidir los Estados Unidos de América**.

Por J. Font

Mucho ha llovido desde que Westwood firmó *Dune* y *Command & Conquer*, el par de títulos que pusieron los cimientos de lo que debía ser un moderno juego de estrategia. Las últimas entregas de este prestigioso estudio de desarrollo no han acabado de estar a la altura de lo que esperábamos de ellos, por mucho que introdujesen escenarios en 3D y profundas mejoras en la inteligencia artificial. *Dune 2000* no ofrecía ninguna sorpresa nutritiva que llevarse a la boca y *Tiberian Sun* podía clasificarse de auténtico fiasco teniendo en cuenta lo mucho que se esperaba de él.

Red Alert 2 es un intento de reverdecer laureles y demostrar que la vieja fórmula de *C&C* no tiene por qué haber perdido su encanto. La historia empieza donde acababan las anteriores entregas de la serie. Hitler se pudre bajo tierra y un Stalin eufórico se plantea que Berlín no debe ser el fin del camino, cruza el charco y se planta en las mimísimas puertas de Nueva York. Esto es, al menos, lo que nos cuenta la película introductoria (muy convincente, la verdad). A partir de aquí todo depende de lo que tú hagas.

El nuevo guión ha permitido a los desarrolladores situar las batallas en zonas urbanas. Así que los tanques se pasean por las calles y las tropas se pueden atrincherar en los edificios. Si optas por hacer la campaña con el ejército aliado, empezarás por defender Nueva York del ataque de las unidades rusas. Tres misiones más adelante, tus tropas se trasladarán a Europa para iniciar la reconquista de los territorios al este del Muro. No hay día D, ni un desembarco a gran escala. Parece como si Stalin hubiese renunciado a conquistar Europa. Por el contrario, si decides vender tu alma a los Soviets, empezarás por asaltar el Pentágono y acabarás atacando Alaska. Sí, lo lógico sería que fuese al revés, pero da igual, ya que tanto el Pentágono como el subcontinente helado van a ser pan comido para ti. La razón de que encuentres tan poca resistencia es que en *Red Alert 2* no hay nada parecido a una curva de aprendizaje. El tutorial es bonito, pero puedes saltártelo y dirigirte directamente a la campaña. Las construcciones, vehículos y tropas irán creciendo a medida que avanza el juego. La interfaz también es mucho más intuitiva: hay cuatro menús con el tipo de construcciones disponibles, una mejora importante con respecto a la interfaz anterior, mucho más confusa y difícil de utilizar. También se ha incorporado una barra de tareas, en la parte

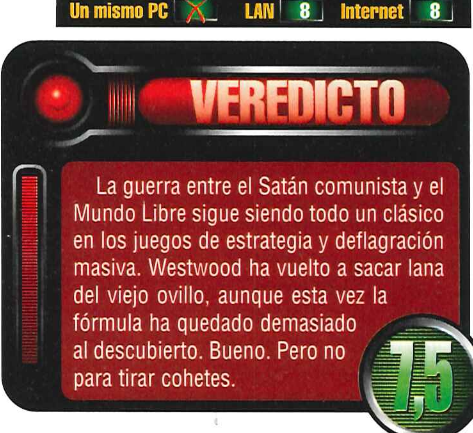
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN 8 — Internet 8

VEREDICTO



La guerra entre el Satán comunista y el Mundo Libre sigue siendo todo un clásico en los juegos de estrategia y deflagración masiva. Westwood ha vuelto a sacar lana del viejo ovillo, aunque esta vez la fórmula ha quedado demasiado al descubierto. Bueno. Pero no para tirar cohetes.

7,5



Alaska y la Rusia polar son dos de los gélidos escenarios que podrás visitar durante el juego.



Las explosiones no son tan coloristas como en *Tiberian Sun*, pero al menos te confirman que has alcanzado tu objetivo.



Aunque destruir el Pentágono tiene su mérito, no es más que el objetivo inicial de la campaña rusa.

inferior, desde la que puedes dar órdenes avanzadas, aunque es probable que la ignores si ya conoces los atajos de teclado.

Domador de calamares

Red Alert era un juego muy dinámico basado sobre todo en la acción. Los movimientos constantes de unidades, la búsqueda de un equilibrio entre los integrantes de cada grupo y la producción masiva eran los elementos que lo colocaron en el pedestal de la estrategia. Aun así, no existía un verdadero equilibrio entre los dos bandos: en condiciones normales, los aliados ganaban de calle. Ese problema se ha corregido en *Red Alert 2* introduciendo nuevas unidades, algunas de ellas francamente surrealistas. Calamares gigantes, delfines con cargas explosivas y zeppelines Kirov forman ahora parte del Ejército Rojo. Algunas unidades han incorporado a su arsenal armas que antes eran estáticas, como las bobinas tesla. Las partidas multijugador presentan distintas nacionalidades, cada una con una unidad especial, así que podrás tener entre tus filas francotiradores británicos o terroristas cubanos.

A pesar de las novedades, *Red Alert 2* conserva muchas de las características de *Tiberian Sun.* El motor de gráficos utilizado es el mismo en ambos títulos, lo que explica que Westwood haya invertido tan poco tiempo en su desarrollo. Y ojalá se lo hubiesen tomado con un poco más de calma, porque la verdad es que su nueva propuesta tampoco es del todo convincente. Las unidades se pierden en los edificios de las ciudades, apenas hay diferencia entre situar las tropas en sitios elevados o en un llano, se echa de menos una cámara giratoria, la IA es francamente mejorable... Demasiados defectos para un producto que pretende ser líder en su género.

Tampoco convence del todo que las tropas sean tan sacrificables. Es cierto que ganan experiencia, pero no puedes conservarlas de una partida a otra, así que diez de cada diez jugadores optarán por estrategias de confrontación directa, sin reparar en gastos y sin que les importe un pepino quién se queda en el campo de batalla. La gran decisión estratégica que deberás tomar es qué objetivos asignas a cada unidad. El resto es cuestión de fuerza bruta.

Red Alert 2 no es el más profundo y complejo de los juegos de guerra, pero tampoco lo pretende. La obtención de recursos está bastante automatizada y casi todo se limita a escoger las unidades adecuadas y disfrutar de la acción. La inclusión de escenarios urbanos es una excelente idea, pero se combate exactamente igual a cielo abierto que entre carreteras y edificios. Seguro que todos los millones de jugadores que disfrutamos en su día con *Command & Conquer* vamos a pasárnoslo de miedo bombardeando una y otra vez Beverly Hills. Y puede que hasta hagamos un esfuerzo generoso por no darnos cuenta de que Westwood empieza a perder el norte y esto ya no es lo que era.



Un ruso ha sentado su gordo trasero en el Despacho Oval. ¡Vamos a por él, muchachos!



Por fin conocerás a Eva. Ahora verás que, además de voz, tiene cuerpo.



Casi todo gira alrededor de la estatua de la Libertad. Debes defenderla a toda costa... o echarla abajo.



Las escenas de corte han sido rodadas con actores de carne y hueso.

POR TIERRA, MAR Y AIRE

La guerra fría se ha recalentado súbitamente, y esta vez las unidades de que disponen aliados y soviéticos están mucho más equilibradas. Se nota sobre todo en los decorativos aunque poco determinantes combates marinos. La Alianza occidental sigue sin tener un triste submarino que llevarse a la boca, pero al menos puede escabechar sumergibles rusos a destructorazo limpio. La aparición de unidades nuevas añade algo de colorido al juego, pero olvídate de intentar estrategias refinadas porque éste no es, simplemente, ese tipo de juego.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Neversoft • **EDITOR:** Activision/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

TONY HAWK´S PRO SKATER 2

Pocas veces verás un juego tan completo asomarse a tu PC. ¿Te gusta patinar? ¿No? Pues da igual: **hazte con él de inmediato o te arrepentirás.**

Por C. Robles

Tony Hawk's Pro Skater 2 es la continuación de un juego que arrasó en la consola gris de Sony, aunque nosotros no llegamos a disfrutar de aquella primera parte. Recientemente, esta secuela ha salido para PlayStation y, después, para Dreamcast (para ésta, considerablemente mejorada en cuanto a gráficos, claro). Y ahora, aunque nos toque los últimos, sale para PC.

Más o menos se trata de la misma versión de Dreamcast, aunque con texturas levemente más detalladas y una mayor resolución de pantalla. Funciona con una suavidad casi resbaladiza, incluso con los requisitos mínimos, lo que hace de él un juego ideal para prácticamente cualquiera. Poco importa si te gusta el *skateboard,* si sabes quién es Tony Hawk o si las imágenes que ves en estas páginas no te llaman la atención. Todo eso es secundario. Lo que verdaderamente importa es que, con un pad en las manos, *Tony Hawk's Pro Skater 2* es uno de los juegos más divertidos que habrás tenido el placer de conocer en mucho tiempo. La fluidez del movimiento del personaje, lo intuitivo del control, la fabulosa curva de aprendizaje y la variedad de movimientos, posibilidades y obstáculos lo hace único.

Quizás uno de los pocos inconvenientes de *THPS2* sea que la partida individual no permite competir contra otros patinadores en tiempo real. Bueno, siempre puedes entrar en el modo para dos, y en ese caso sí que estaréis los dos en el mismo sitio y al mismo tiempo, pero los escenarios son lo suficientemente grandes como para que no os crucéis ni dos veces durante cada prueba.

El hecho de jugar «solo» no es un problema, ni mucho menos. Pero la realidad es que, en los juegos deportivos o de acción, siempre hay adversarios: carreras, *snowboard,* deportes... Lo normal es tener a alguien a quien batir. Y aquí no lo hay. Esto te causará una sensación algo extraña durante las primeras partidas. Afortunadamente, en cuanto sepas hacer un par de movimientos, te dedicarás exclusivamente a repetirlos una y otra vez hasta la saciedad, y olvidarás tu soledad virtual para siempre... ¿o no? Pues no.



La calidad de los gráficos es fantástica. Texturas muy detalladas y escenarios enormes.

Es uno de los juegos más divertidos de los últimos tiempos

En la variedad está el gusto

Con esta frase no queremos decir que conviertas la cabeza de tu novia en un perchero, no nos malinterpretes. Estamos hablando de *THPS2,* todavía. De su sistema de puntos.

La técnica más común entre los jugadores es aprender un par de movimientos y utilizarlos siempre para ganar, ya sea en un juego de lucha, de deportes o incluso de estrategia. Pero con esa filosofía, aquí no prosperarás. *THPS2* te *obliga* a aprender nuevas piruetas. Si un Tailgrab, por ejemplo, vale 200 puntos; un Tailgrab con un giro de 180% vale el doble, y con 360º, cuatro



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: P II 400 MHz; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 — LAN: 2 — Internet: ✗



VEREDICTO

Un juego excelente que no debería perderse nadie, independientemente de su origen consolero o de si te gusta el skateboard. Diversión, adictividad y ritmo en estado puro. Ningún pálido imitador con licencia de campanillas puede hacerle sombra a este pequeño prodigio.

8



Las acrobacias valen menos puntos cuando las repites.



Si saltas lo suficiente podrás rodar por la pared antes de volver al suelo.

Si ruedas sobre un solo eje, aparecerá un indicador de inclinación.

veces más. Pero atención, porque la segunda vez que haces un Tailgrab, vale la mitad. Y la tercera vez, la mitad de la mitad. Y ya no recupera su valor original en toda la partida, por lo que deja de merecer la pena ejecutarlo. Lo que puntúan los jueces virtuales de la computadora no sólo es la calidad, dificultad y vistosidad del movimiento realizado, sino también su variedad. Combina dos movimientos simples y conseguirás más puntos que repitiendo la más compleja de las piruetas.

El tiempo es oro

Para cada prueba cuentas con un total de dos minutos de tiempo, así que no tendrás más remedio que administrar cada segundo sabiamente, aprovechando todos los obstáculos disponibles para realizar tantos movimientos como recuerdes. Y lo más retorcidos que puedas: con giro a un lado y a otro, o el mismo movimiento dos veces en un solo salto, o un movimiento combinado con otro, o un movimiento mantenido hasta volver al suelo. ¡No pierdas ni un segundo!

Naturalmente, las acrobacias que acaban en sangre (y nos referimos a sangre en sentido literal, ya verás los chorretones de tomate que salen de la cara de Tony con cada morrazo) no puntúan. Tienes que aterrizar bien. Del mismo modo, si estás patinando con otro jugador, los puntos que pierdas por aterrizajes desafortunados, pasarán a formar parte del marcador de tu adversario. ¡Los errores salen casi tan caros como la monotonía!

Además, por si todo lo anterior no te parece suficiente, también podrás crear todos los escenarios que desees gracias al editor que se incluye. O editar tu propio patinador si no te gusta ninguno de los disponibles (todos reales, aunque no los conozcas). ¡Si hasta puedes poner la música que quieras a tus partidas! Si el rock duro y el hip-hop del juego no te convencen, tienes la posibilidad de utilizar tus MP3 preferidos como banda sonora. Aunque nosotros nos quedamos con la música original, que es estupenda: Public Enemy, Rage Against the Machine y Bad Religion. Vaya, que no falta detalle en el jueguecito, no. Ignóralo, y la ira de los dioses caerá sobre ti.

Hay un total de trece patinadores, aunque los más famosos son Tony Hawk y Bob Burnquist.



Disfruta de las repeticiones. No te creerás todo lo que eres capaz.

¡Inténtalo!

No sólo la variedad de movimientos posibles en *THPS2* es enorme, sino también las formas de llevarlos a cabo y los lugares en los que es posible hacerlo. ¡Nunca te saldrá dos veces igual el mismo movimiento!



Intenta hacer esto combinado con cualquier movimiento. Las posibilidades son infinitas.



Los bordes por los que deslizarse son incontables, pero hay muchas formas distintas de hacerlo: sobre los ejes, sobre el centro de la tabla, de espaldas...



Sin parar de hacer acrobacias, tendrás que conseguir ciertos objetos en cada nivel para acceder a los siguientes. ¡Y no están nada accesibles!

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** SSG • **EDITOR:** SSI/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

WARLORDS BATTLECRY

La serie Warlords abandona provisionalmente **el reposado sistema de combate por turnos** y flirtea con el vértigo de la estrategia en tiempo real. Y con resultados excelentes.

Por G. Masnou

A la serie Warlords sólo le falta un pequeño detalle para ser considerada un clásico absoluto de la estrategia por turnos: unos gráficos un poco mejores. En lo que a jugabilidad se refiere, muy pocos pueden competir con esta impagable saga. En SSI son conscientes del estupendo material que tienen entre manos, y por eso han optado por dar un salto cualitativo y hacer que el nuevo *Warlords* sea un espectacular ETR en 3D. Eso sí, los defensores de la esencia de la serie no tienen por qué preocuparse, ya que el próximo *Warlords* volverá a basarse en un sistema de turnos.

De todas formas, en SSG han hecho un gran trabajo y ha sabido mantener el espíritu de los anteriores *Warlords*. *Battlecry* es un ETR de fantasía que se desarrolla en un universo poblado por unicornios, elfos oscuros y las unidades minotauro que tan buenos ratos nos han hecho pasar en otros títulos de la serie. Es cierto que su sistema de juego se parece bastante al de *Warcraft*, pero no pienses que es una burda copia. Nada más lejos de la realidad, ya que *Battlecry* es bastante más imaginativo y variado que el legendario título de Blizzard. La herencia de los *Warlords* anteriores, la estupenda interfaz y los perfectamente integrados elementos de rol que incorpora hacen que este juego pueda definirse como un ETR modélico. Una pequeña maravilla.



El Mausoleo es el lugar al que debes dirigirte para saber cuál es tu próxima misión.

Héroes y carnaza

Nueve razas (todas ellas presentes en el *Warlords* original) habitan este universo de estrategia y fantasía. Al principio del juego debes elegir una raza y un héroe especializado en alguno de los 16 roles disponibles. Los héroes cuentan con dos o tres habilidades que mejoran a medida que se ganan batallas. Desarrollar este personaje principal y convertirlo en un experto guerrero o un poderoso mago es, tal vez, lo más adictivo del juego. Y puedes hacerlo tanto en el modo de campaña como en el de multijugador.

Debes acumular recursos de cuatro tipos diferentes: oro, mineral, piedra y cristal. Con ellos puedes construir edificios y formar unidades bélicas. Para empezar a acumularlos, basta con que construyas la infraestructura necesaria (la mina de oro, por ejemplo) y el proceso de acumulación seguirá su curso sin que tengas que preocuparte demasiado. Esta vez no te hará falta enviar unidades a explo-



Tendrás que completar cuatro capítulos para finalizar el juego.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 4



VEREDICTO

A veces no hace falta saltar a las 3D para sacarle varios pueblos de ventaja a la mayoría de los ETR disponibles en el mercado. *Battlecry* empieza siendo una grata sorpresa y acaba convirtiéndose en uno de los tres juegos que te llevarías a una isla desierta.

8

rar el escenario para que obtengan recursos, pero sí que te será útil especializar a parte de tus soldados en la construcción de minas. Los recursos obtenidos deben invertirse en construir alguno de los 40 edificios disponibles en el juego o para hacer mejoras en alguno de ellos, ya que cada tipo de construcción produce unidades de unas características específicas.

La interfaz del juego es muy manejable. Hereda todas las características de los mejores ETR, en especial la posibilidad de manejar a tus tropas de forma individualizada. Puedes separar una unidad concreta del grueso de la tropa y ordenarle que haga cambios en un edificio o patrulle una zona. Hasta puedes cambiar la actitud de tus hombres (de la agresividad a la prudencia, por ejemplo) y hacer formaciones básicas. Por otra parte, es de agradecer la abundancia de teclas calientes (atajos de teclado) que facilitan las cosas y dan más dinamismo al juego.

El modo escaramuza (individual o multijugador) es excelente. Incluye 13 variantes de juego basadas en objetivos simples del tipo "mátalos a todos" o "arrasa todos los edificios" y otros más originales, como ser el primero en acumular 2.500 oros comerciando o en construir una torre de quinto nivel.

Hoy en día, cuando casi todos los estudios de diseño apuestan por los ETR en 3D, es curioso que precisamente un juego bidimensional consiga engancharme hasta el punto de hacer que aparque *Crimson Skies* por unos días. Los gráficos son artesanales y han sido creados por un grupo de profesionales con experiencia en el mundo del cómic. A mí me gustan, pero no se trata de eso. Lo que de verdad importa es que *Ground Control* o *Earth 2150* son juegos muy bonitos pero que sólo consiguen tenerme entretenido un rato. *Battlecry* consigue que me cuelgue y pierda la noción del tiempo. En especial, disfruto con su diabólica inteligencia artificial (incluso demasiado diabólica en los niveles de dificultad superior) y con la opción que me permite dejar el juego en pausa y pensar mis tácticas con detenimiento. A un juego que te ofrece eso no hay ninguna necesidad de pedirle que sea en 3D, ¿no crees?

Los atajos de teclado facilitan el juego y le dan un dinamismo notable



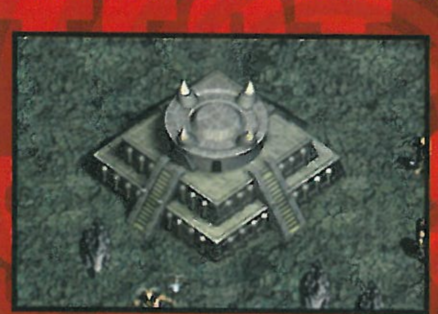
Algunas misiones incluyen pequeñas escenas renderizadas.

ESTE ES TU MUNDO Y ÉSTA ES TU GUERRA

Warlords Battlecry incluye un editor de escenarios. La versión 1.0 no tiene ningún fallo (al menos ninguno que yo haya sido capaz de encontrar), aunque no es demasiado fácil de utilizar y no está del todo bien documentada. Como es costumbre en estos casos, podrás convertirte en el mejor diseñador de niveles al este del océano Atlántico si tienes la suficiente paciencia.



Así de monstruoso puede llegar a ser el tamaño de alguna de las construcciones.



El zigurat se utiliza para convertir edificios, producir soldados y mejorar tus aptitudes.



Llegas justo a tiempo de asistir al debut del ferocísimo Ejército de las Tinieblas. Hitler hubiese estado orgulloso.



No dejes que la proliferación de orcos y magos te confunda: *Battlecry* es un juego de estrategia matizada y profunda.

GUNLOK

GÉNERO: Acción/Estrategia • **DESARROLLADOR:** Rebellion • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

Rebellion pretende dar un sonoro revolcón al género de acción y aventura futuristas **en 3D**: **Gunlok**, una rareza que enfrenta a robots con escrúpulos y malvados capitalistas en un futuro lejano.

Por S. Sánchez

Dentro de 500 años el mundo tal y como lo conocemos habrá dejado de existir. La apuesta de Rebellion es que sólo sobrevivirán las ratas y el gran capital y apenas quedarán seres humanos. Una bomba de neutrones diezmará al grueso de la población terrícola, y las grandes empresas monopolistas podrán sustituirla por robots y *cyborgs*, que resultan mucho más eficientes y leales que los seres complejos regidos por emociones.

En este escenario de cibercapitalismo salvaje, tú eres Gunlok, soldado de elite del ejército robótico. Tu entrenamiento acaba de finalizar y ya estás preparado para reprimir los últimos focos de resistencia humana. De repente algo falla. Un corte en el suministro de energía provoca en tu personaje un estado de conciencia nada habitual en una máquina. Como consecuencia del accidente, Gunlok puede soñar, tiene sentimientos y hasta acaba solidarizándose con los explotados y perseguidos seres humanos.

Convertido en una especie de enlace sindical, Gunlok despierta la conciencia de algunos de sus compañeros. Gracias a él, los robots se rebelan contra el malvado capital y empiezan una violenta cruzada para restaurar la verdad y la justicia.



Dirígete a la luz, dirígete a la luz. Bueno, mejor será que esperes acontecimientos.

Estrategas de metal

Gunlok es la gran apuesta de Rebellion tras su éxito con *Alien vs. Predator*. Durante el último año, todo el equipo de desarrollo de la compañía ha trabajado en lo que ellos mismos definen como un juego de acción futurista en 3D con toques de estrategia y pinceladas de rol. Eso sí, para que la mezcla no resultase demasiado indigesta, han dado prioridad a los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

Que el juego está muy trabajado se nota desde el primer vistazo. Gráficos dignos del Hollywood digital, escenarios en 3D, torres en las que podremos entrar y subir, puentes y más puentes que enlazan entre sí edificios de varias plantas... *Gunlok* tiene todo lo que se puede esperar de un entorno tridimensional futurista como Dios manda. De hecho, Rebellion ha trabajado en el desarrollo de un motor gráfico completamente nuevo, algo que ya hizo con *Alien Vs. Predator*, y los resultados son magníficos.

La contrapartida a tanto esplendor visual es que el juego exige una tarjeta gráfica aceleradora. De todas formas, este detalle no quita el sueño a los responsables de *Gunlok*, que consideran que hoy en día son pocos los jugadores que no tienen una tarjeta de estas



El Primer Sindicato Mundial de Robots desfila unido. Ni olvidan ni perdonan.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

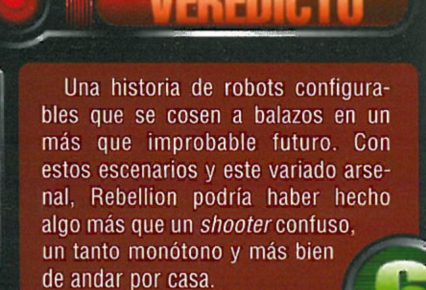
Mínimo: P II 266; 64 MB de RAM

Recomendado: P III 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC	LAN	Internet
X	4	4



VEREDICTO

Una historia de robots configurables que se cosen a balazos en un más que improbable futuro. Con estos escenarios y este variado arsenal, Rebellion podría haber hecho algo más que un *shooter* confuso, un tanto monótono y más bien de andar por casa.

6



En los grandes combates una vista aérea nos aportará mayor información para decidir la estrategia a seguir.

El armamento de *Gunlok* es... devastador.



El gordo. Y el flaco.

características. En lo que sí han puesto especial interés es en que funcione tanto con una tarjeta aceleradora básica como con una de las más nuevas. Otra excelente noticia es que el equipo de *Alien vs. Predator* ha trabajado en el aspecto sonoro, consiguiendo de nuevo una serie de efectos de entorno muy atmosféricos que ayudan muchísimo a la cuidada ambientación del conjunto.

Con un solo dedo

La mecánica de juego es sencilla: todo en *Gunlok* está al alcance de tu ratón. Pronto descubrirás que la combinación de tridimensionalidad rigurosa y ángulos de cámara de culebrón venezolano desorienta bastante y hace que el juego no sea demasiado fácil de jugar.

En cuanto te acostumbres a usar la barra espaciadora para evitar los continuos cambios de cámara, podrás centrarte en lo que de verdad importa: conseguir un arsenal variado para tu robot, configurarlo a tu gusto y empezar la orgía de destrucción. Si algo no te va a decepcionar, es la existencia de un surtido de armas futuristas muy variado y de atractivo diseño. Por supuesto, estamos hablando de un juego de acción en 3D protagonizado por robots sofisticadísimos, así que el combate a cara de perro es escaso y predomina la destrucción a gran escala con munición de grueso calibre.

Pese a estas virtudes, se echa de menos un hilo argumental algo más sólido. La historia se podría haber reforzado, por ejemplo, con menús de diálogo más completos, ya que los que hay son casi testimoniales. Y es una pena, porque *Gunlok* tiene una prodigiosa ambientación y una historia muy atractiva, pero no se le acaba de sacar todo el partido posible. Tras horas de juego, te das cuenta de que el argumento pierde peso y cada vez cobra mayor importancia ceñirse a la sencilla y algo repetitiva fórmula de cruzar niveles destruyéndolo todo. Aun así, quince niveles de partida solitaria, más diez extra en el modo multijugador y una interesante opción cooperativa contribuyen a darle al juego algo de profundidad. La suficiente para que en *Game Live* le estemos dedicando un cuarto de hora de vez en cuando para desentumecer los dedos entre artículo y artículo.



Cuando necesites información sobre tu entorno, pasa a la visión subjetiva.

Gunlok es la gran apuesta de Rebellion tras su éxito con Alien vs. Predator

Algunos humanoides buenos

GUNLOK

Humanoide miembro de las fuerzas especiales del ejército. Su armadura especial y la visión orgánica le dotan de cierta ventaja en todo tipo de situaciones.

FREND

El peso pesado del grupo. Fuerte y de grandes dimensiones. Su pobre intelecto y la lentitud al moverse son el contrapeso a sus cualidades físicas.

HARK

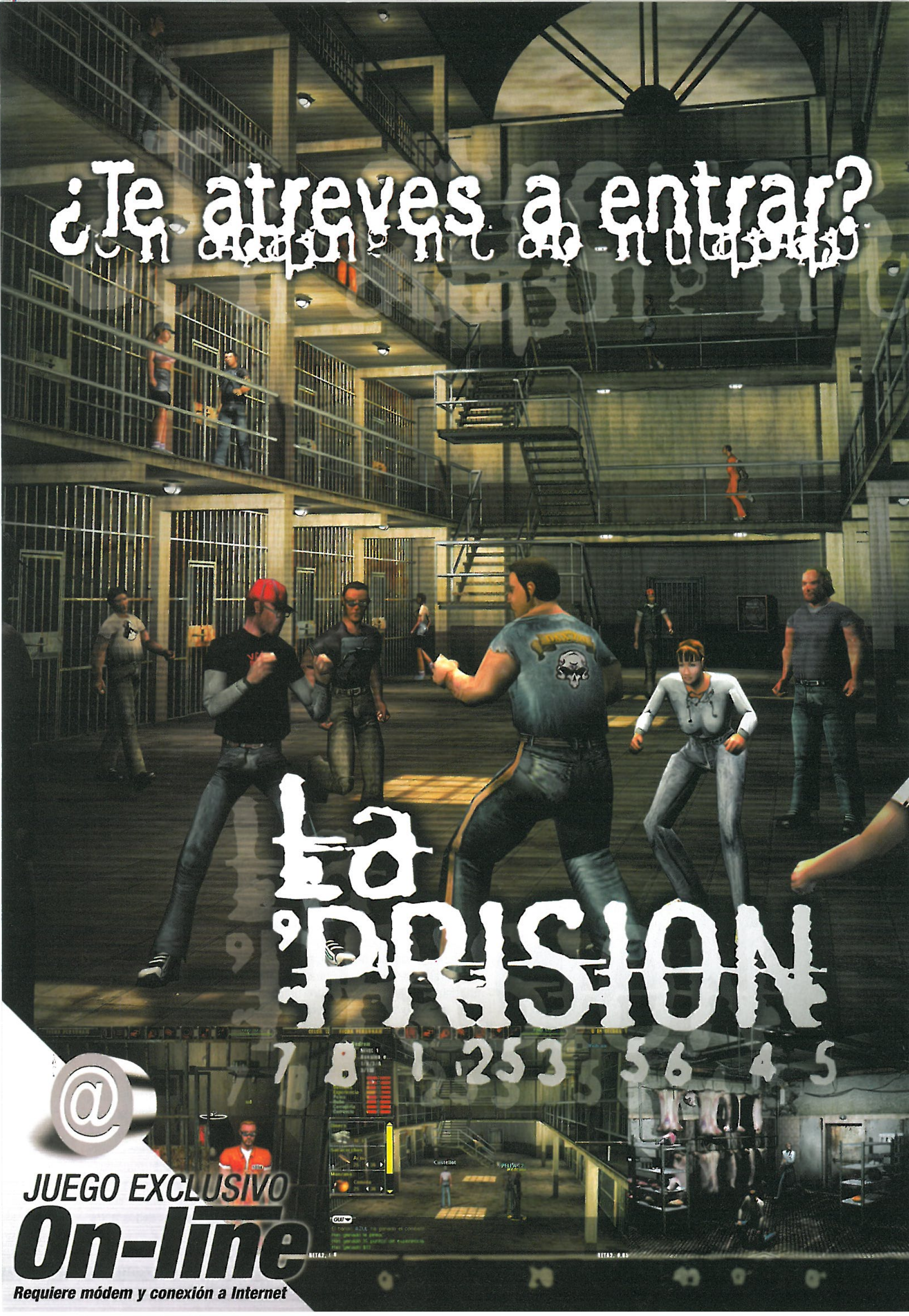
Todo lo contrario a Frend. Es pequeño y muy veloz. Especializado en armas pequeñas. Puede colarse en rincones sólo accesibles a él para abrir el camino a sus compañeros.

ELINT

Este androide se recompuso a sí mismo después de sufrir un grave accidente. Es el Bill Gates del mundo paralelo de Gunlok, capaz de infiltrarse en cualquier sistema informático.

MASKELYN

El personaje más misterioso del juego. Es uno de los pocos humanos que quedan. Tal vez la razón de su supervivencia esté en los excepcionales poderes místicos que posee.



¿Te atreves a entrar?
La PRISION
JUEGO EXCLUSIVO
On-line
Requiere módem y conexión a Internet

a entrar?

Dinamic presenta el primer juego on-line español 100%.

En una prisión de alta seguridad más de quinientos presos luchan por sobrevivir. Tu única posibilidad de seguir vivo y conseguir escapar es asociarte con otros presos y evolucionar para hacerte más fuerte. ¿Estás preparado para cumplir tu condena?

Personaje completamente **configurable**: hombre, mujer, apariencia física, delito.

Interacción en **tiempo real** con otros jugadores: Chat, combate, intercambia objetos, comercia, subasta tus posesiones, juegos de mesa, roba...

Juegos en tiempo real dentro de la prisión: póker, mus, damas, ajedrez...

Increíble engine 3D, con efectos de luces y sombras.

Más de quinientas localizaciones hiperrealistas.

Gran variedad de objetos con distintas funciones y utilidad.

Lidera tu propia banda.

Sistema **"Wish&Click"**, máxima facilidad y ergonomía para realizar todas las acciones.

Más de 200 animaciones distintas.

Provoca **motines** aliándote con otros presos.

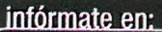
Pide traslados a otras prisiones. Juega con tus amigos en las diferentes cárceles que propone el sistema de conexión de **La Prisión**.

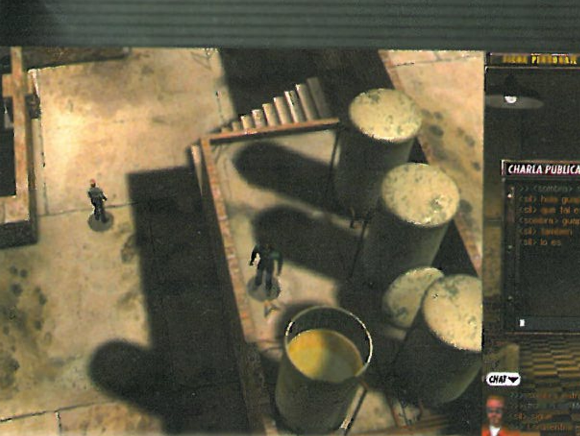
Evolución del personaje a medida que se van realizando determinadas acciones.

Avanzando sistema de CHAT, sistema de mensajería y tablón de anuncios. Cada vez que entres en la prisión sabrás lo que ha sucedido.



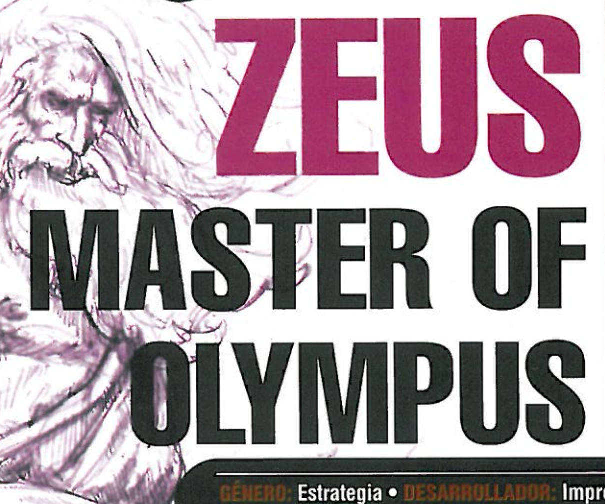
infórmate en:
www.laprision.com







hasta donde llegue tu imaginación



ZEUS MASTER OF OLYMPUS



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Impressions Games
EDITOR: Havas Interactive • PRECIO: 6.995 Pesetas

Los dioses del Olimpo serán un atajo de vagos que viven entre nubes y se atiborran de néctar y ambrosía, **pero necesitas su apoyo** si pretendes que tu ciudad sea un sitio más o menos habitable.

Por J. Font

Cosas de la moda: este año vuelve a llevarse la historia antigua, los taparrabos, cetros y gorritos estilo pirámides del Nilo. Impressions Games no podía dejar pasar la oportunidad de hacerse un hueco, así que en muy poco tiempo ha publicado la expansión de *Faraón* (titulada *Cleopatra*) y ahora da un salto geográfico y temporal para plantarse en el Peloponeso de la época de Homero. La pregunta es si se trata de un simple cambio de aires o podemos esperar novedades con algo de sustancia.

Y la respuesta provisional es que, en efecto, *Zeus* es más de lo mismo. Si has jugado a *Faraón*, no encontrarás en esta secuela camuflada casi nada que se pueda considerar esencialmente distinto. Pero de eso se trata, ¿no? De construir ciudades, hacerlas crecer y conseguir que sus ciudadanos se sientan felices habitándolas.

Un detalle que debes tener en cuenta es que los dioses del Olimpo también juegan en esta liga. A nada que detecten que alguno de tus arquitectos es un poco ateo bajarán de las nubes para castigarte. Tu objetivo es construir una ciudad y convertirla en la más floreciente del mundo helénico. El juego contempla una serie de mini-campañas que constan de cinco a ocho misiones cada una. La lista de objetivos es larga y variada. Algunos pueden ser tan simples como conseguir un puñado de dracmas y otros tan complejos como reunir un ejército y aplastar alguna ciudad vecina.


No es necesario que te mojes los pies, construye una pasarela.

Sistema conocido

La dinámica del juego es la que viene utilizando Impressions desde el ya algo lejano *Caesar*. En cuanto pongas los cimientos de algo parecido a una ciudad decente, empezarás a atraer inmigrantes. Tu éxito como gestor depende de tu capacidad para darles comida, vivienda y un puesto de trabajo. Si ya has tenido la oportunidad de jugar a títulos anteriores, habrás constatado lo difícil que es mantener tus arcas en buena forma al principio del juego. Aunque el nivel de dificultad es progresivo, desde las primeras partidas te encontrarás con que no resulta sencillo hacer que tu ciudad crezca a un ritmo razonable sin que eso suponga descuidar el bienestar de sus habitantes.

Un detalle que hace que el

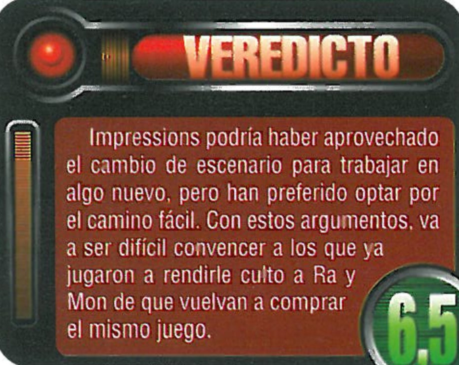


FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166 MMX; 32 MB de RAM
Recomendado: Pentium II 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8



VEREDICTO

Impressions podría haber aprovechado el cambio de escenario para trabajar en algo nuevo, pero han preferido optar por el camino fácil. Con estos argumentos, va a ser difícil convencer a los que ya jugaron a rendirle culto a Ra y Mon de que vuelvan a comprar el mismo juego.

6,5


Atenea está enfadada. Aún no has acabado su residencia. ¿A qué esperas?

juego resulte algo confuso es que no siempre dispones del mismo tipo de construcciones cuando empiezas una nueva partida. A veces te pones manos a lo obra y descubres que no tienes granjas o que no puedes dedicarte a la pesca. La opción razonable sería que dedicases los primeros instantes de cada nueva partida a descubrir de qué opciones dispones y cuál es el lugar más adecuado para empezar a construir. Todo el escenario está descubierto, sin velos, con lo que puedes escudriñar hasta el último rincón. Lo malo es que no dispones de una vista general. No sería extraño que tus ciudades acabasen convirtiéndose en una desordenada maraña de callejuelas en que apenas hay espacio para construir nada y los transeúntes se pierden. Al menos tenemos la suerte de que los mensajes estén traducidos, con lo que descubrirás fácilmente dónde van apareciendo problemas y podrás enmendarlos.

Cuando superes esta serie de problemas más bien mundanos, los dioses empezarán a cruzarse en tu camino hacia la gloria. Nunca puedes estar muy seguro de qué es lo que puede molestar a un dios. Como en *Faraón*, un poco de peloteo bien organizado puede ayudarte a capear el temporal: construye estatuas, santuarios, templos... Idolatra a esos caprichosos seres de más allá de las nubes. Y recuerda que un dios enfadado es tan molesto como una piedra en el riñón.

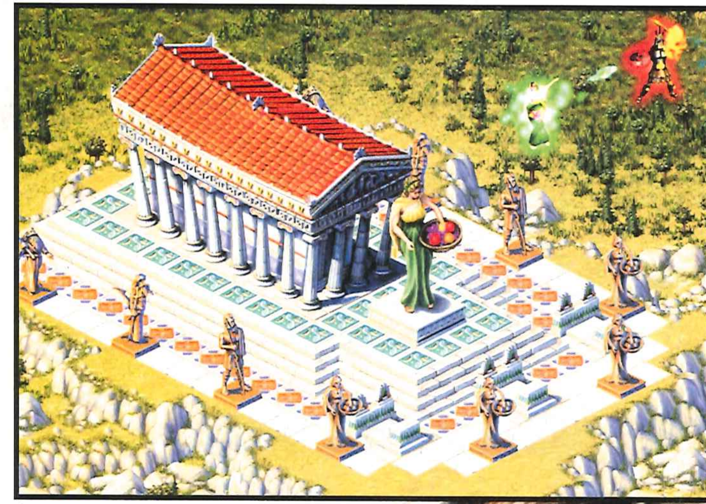
Dioses de dibujos animados

La Grecia de Impressions Games se parece sospechosamente al antiguo Egipto de *Faraón*. Los gráficos siguen basándose en una perspectiva isométrica y puedes mover la cámara en tramos de 90° para seguir el desarrollo desde otro ángulo. No es algo muy útil, ya que rotar la cámara hace que pierdas la idea inicial de cómo debe ser tu ciudad. El bullicio es la tónica predominante en la urbe y, cuanto más crezca, más personajes verás en movimiento. En estos casos, es posible que se produzcan caídas en el sistema. No es que *Zeus* pueda considerarse un juego poco estable, pero la verdad es que colgarse, se cuelga. A veces.

Los dioses y diosecillos están diseñados siguiendo una divertida estética de dibujos animados. Sus apariciones vienen acompañadas de pomposos mensajes que te informan de que vas a padecer su ira en tus carnes. Intenta tomártelo con espíritu deportivo, un juego de dioses no seria lo mismo sin su necesaria dosis de justicia divina.

Zeus es la enésima demostración de que cuando algo funciona, funciona y punto. Los jugadores que conectan con un sistema de juego determinado puede que se conformen con un simple cambio de escenarios y situaciones y acepten jugar a lo mismo de nuevo. Las novedades son escasas, pero puede que aún no te hayas hartado de construir ciudades y demostrarle tu respeto a los dioses. Si éste es tu caso, corre a comprarte una copia de *Zeus*. Y no olvides pasar a la vuelta por algún centro de desintoxicación, porque lo tuyo ya es vicio.

La dinámica del juego es la que viene utilizando Impressions desde Caesar


Los dioses andan a la greña. No te acerques, que salpica.




Tener a la gente contenta es la clave para hacer prosperar tu ciudad.

La expansión te obliga a aprovechar hasta el último palmo de terreno.

Se trata de acumular recursos y repartir felicidad, pero un ejército siempre puede serte útil.



GÉNERO: Aventura Gráfica • **DESARROLLADOR:** Revolution Software • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 5.995 Pesetas

THE ROAD TO EL DORADO

Por G. Masnou

Si algún equipo de desarrollo puede revitalizar el género de las aventuras gráficas, ése es Revolution Software, que vuelve a la carga con la adaptación de una de las películas de dibujos animados más importantes del año.

The Road To El Dorado sigue al pie de la letra el argumento de la película de Dreamworks del mismo título. Dos amigos, Tulio y Miguel, encuentran por casualidad un mapa que indica la ubicación de El Dorado, la legendaria ciudad del oro perdida en la selva americana. El juego se divide en cuatro actos, cada uno de ellos con objetivos muy diferentes. El primero de ellos transcurre en una "típica" ciudad española, con toro incluido, el segundo en el interior de un barco del que deberemos escapar, el tercero en una espesa y peligrosa jungla. Tendremos que esperar al cuarto para alcanzar nuestro objetivo final: El Dorado.

Los puzzles recuerdan muchísimo a los de las aventuras de Lucas Arts. Son, en líneas generales, sencillos, tienen su lógica y se adaptan divinamente al desarrollo del juego, así que no esperes encontrar aquí rompecabezas inescrutables del tipo "para abrir la puerta, debes meter la cabeza del mono dentro del calcetín amarillo". Además, algunos son muy originales. Mi favorito es uno que encontrarás en el cuarto acto de la aventura y en el que tienes que manejar simultáneamente a Tulio y Miguel para conseguir que unas cabezas de piedra que te bloquean el paso cambien de posición. La solución pasa por combinar la habilidad manual de Miguel con el efecto de una prenda de vestir maloliente, aunque será mejor que no te dé más detalles para no estropearte el juego.

El Dorado también recuerda a la saga *Monkey Island* y demás aventuras de Lucas Arts en un detalle fundamental: tus personajes no pueden morir. Lógico, lo contrario no tendría mucho sentido en una adaptación de una película de dibujos animados. No va a hacerte falta ir grabando la partida según avanzas, ya que no importa lo mal que lo hagas: eres inmortal. Puede que este detalle mosquee a más de uno, pero tampoco sería justo que tus personajes muriesen en el curso de una aventura en la aque no pueden ni desnucar a una serpiente.

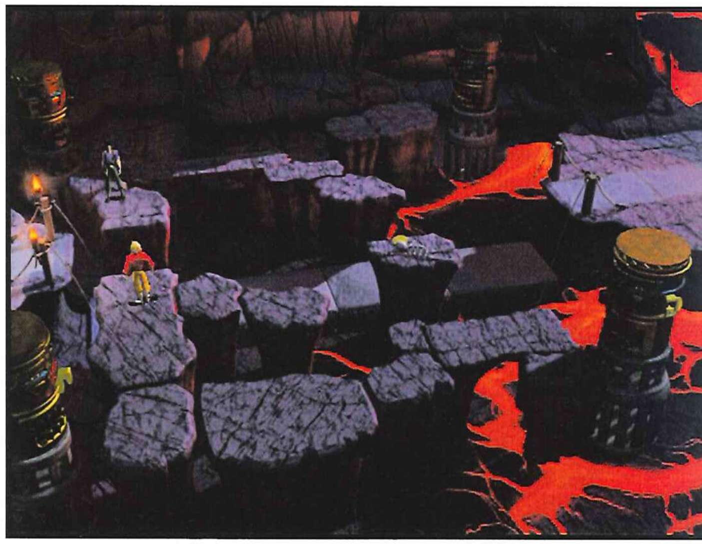
Parte de la magia de los primeros *Monkey Island* residía en unos pequeños retos que daban variedad a la aventura. ¿Quién no se acuerda de los míticos duelos de espada con insultos o del asqueroso concurso de escupitajos? En *El Dorado* también encontrarás pruebas de este tipo. Como aperitivo, disfruta de la partida de dados con la que ganarás el mapa de El Dorado.

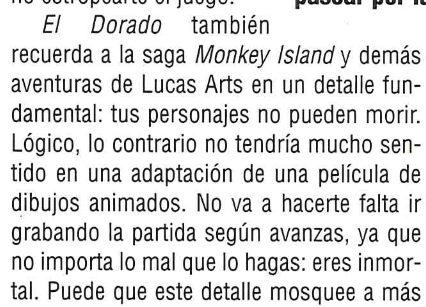
Sencillo y funcional

El juego se controla íntegramente con el teclado. Las teclas de dirección sirven para mover a los dos protagonistas, con Enter abres el inventario y las acciones básicas



Entre puzzle y puzzle, puedes encontrar tiempo para pasear por la playa.


Nuestro puzzle preferido: el de las cabezas parlantes.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266 MHz; 64 MB de RAM
Recomendado: PII a 350 MHz; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗



VEREDICTO

Un juego de aventuras notable, divertido y envolvente. De todas formas, a pesar de su logrado aspecto, no llega al nivel de las mejores creaciones de Revolution, así que no esperes una nueva obra maestra a la altura de reliquias como *Broken Sword* o *Lure Of The Tempress*.

6,5

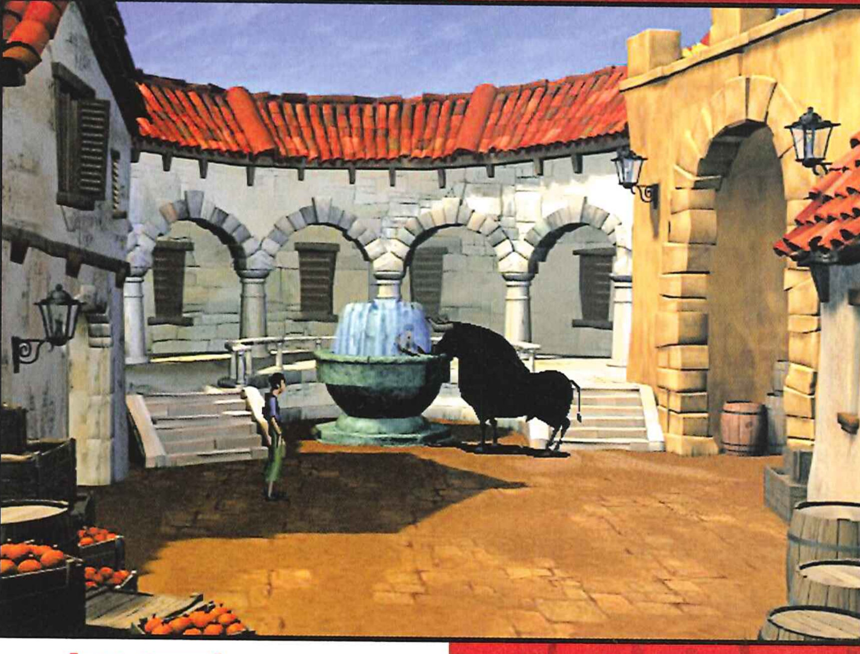


He aquí el motivo de todo el embrollo: el mapa de El Dorado.

(abrir una puerta, hablar con algún personaje...) las realizas con la tecla de control. Así de sencillo. Bueno, también dispones de alguna opción adicional como correr (tecla X) o gatear (tecla Z). Esta última habilidad nos será especialmente útil cuando queramos pasar desapercibidos.

El aspecto técnico de *El Dorado* es, cuanto menos, notable. El juego emplea un sistema gráfico ya utilizado en títulos como *Grim Fandango*: personajes tridimensionales que recorren escenarios en 2D. Personalmente, prefiero el encanto y la calidez de las 2D que utilizaban los clásicos del género, pero debo reconocer que Revolution ha conseguido restarle algo de frialdad al formato empleado atiborrando los escenarios de gente. Cada vez que superemos una zona o capítulo, seremos recompensados con una pequeña escena sacada de la película original. La música y los efectos sonoros son de traca, en especial el doblaje de las voces, y todo lo relacionado con los efectos sonoros.

El acabado es incluso superior al de *Grim Fandango*, pero no pienses que eso convierte a *El Dorado* en la aventura gráfica perfecta. No lo es. Ni de lejos. Para acercarse a lo ideal debería ser, en primer lugar, mucho más largo (puedes completarlo en menos de una semana). Y, puestos a pedir, tampoco le vendría mal un par de protagonistas con algo más de carisma, aunque estaba claro que dos aventureros *spanglish* lo iban a tener difícil para competir con el simpatiquísimo Guybrush Threepwood o el torpe y enigmático Manny Calavera.



Un juego basado en una película americana y ambientado (en parte) en España tenía que tener un toro.

Los puzzles son sencillos, tienen su lógica y se adaptan divinamente al desarrollo del juego

Y es que el principal problema de *The Road to El Dorado* es que no se trata de la primera aventura gráfica de la historia, sino del enésimo eslabón de una cadena con precedentes tan ilustres como *Manic Mansion* o *The Secret of Monkey Island*. Sus méritos (que no son pocos) tal vez no hagan olvidar a los pesos pesados del género, pero sí que podemos considerarlo un digno competidor de títulos como *Stupid Invaders* o *La fuga de Monkey Island*.



¡El Dorado! Ya nos encontramos cerca del final de nuestra aventura.



Disfrazarse de mujer es una solución muy socorrida en muchas aventuras gráficas.



Incluso aquí se deja ver la huella de la saga del mono.

UN MITO DORADO

La conquista de una serie de aldeas indias en los alrededores del lago Guatavita fue lo primero que hizo pensar a los españoles en la existencia de El Dorado. En aquel lugar había mucho oro, pero no encontraron minas, así que preguntaron a los indígenas y uno de ellos les dijo que el oro venía "de la jungla". Gonzalo Fernández de Oviedo explicó esta historia en sus crónicas, escritas en 1548. A partir de este momento, una serie de hombres desencantados e insatisfechos que habían viajado al Nuevo Mundo se dedicaron a peinar la selva en busca de la quimera del oro. Nunca la encontraron, pero la administración española sí que explotó durante años las minas de El Potosí, uno de los yacimientos de oro más ricos del que hay noticias y que hoy está, por supuesto, agotado.

GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Microsoft • EDITOR: Microsoft • PRECIO: 6.990 Pesetas

LINKS 2001

¿Cómo? ¿Un juego en el que ni disparas ni corres y además te ves obligado a respirar ráfagas virtuales de aire puro? **Bueno, al menos los palos te los lleva otro** y te prestan polos de marca, visera y guantes.

Por J. Font



Sofisticado y sencillo al mismo tiempo: los palos adecuados, la posición correcta y la fuerza y puntería necesarias.

Links es una serie de simuladores de golf que ya tiene diez años de vida. Normalmente, sus entregas se suceden unas a otras sin aportar grandes novedades, pero esta vez Microsoft se ha propuesto introducir mejoras que vuelvan a situar el juego en el lugar que le corresponde. Por fin se han decidido a explotar las tarjetas gráficas en 3D y han incorporado esta característica al juego. Los golfistas continúan siendo digitalizaciones en 2D de alta calidad, pero por primera vez se introducen entornos poligonales. El nuevo motor gráfico es algo más rápido a la hora de recrear la infinita cantidad de detalles de los campos y consigue alcanzar resoluciones superiores con eficacia. En *Links 2001* encontrarás cinco nuevos campos y un editor con el que crear tus propios hoyos. La física de la pelota también ha experimentado cambios sustanciales. La influencia del viento y el golpeo han mejorado hasta el punto de darle al juego un nivel de realismo inédito.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266 MMX; 48 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

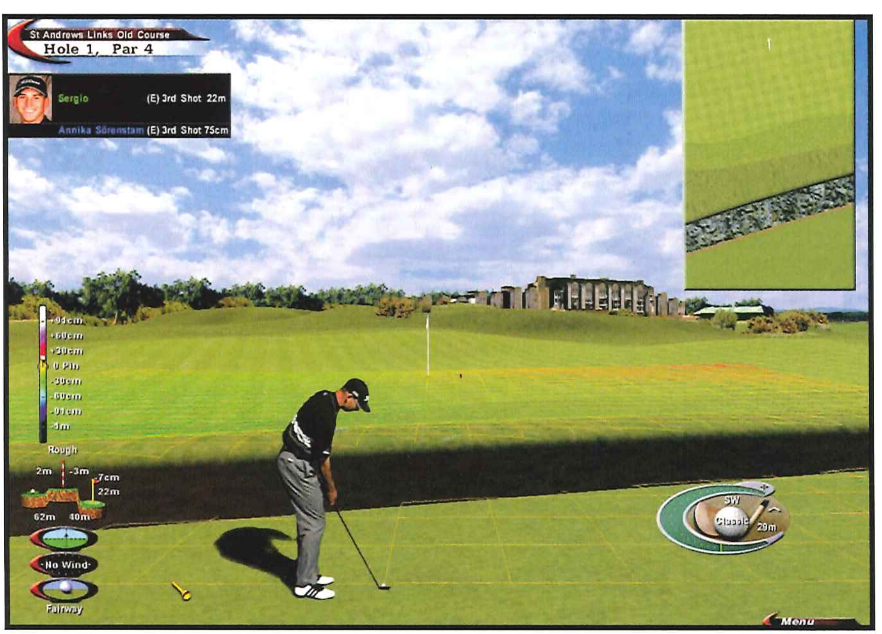
Multijugador
Un mismo PC 6 | LAN 6 | Internet 6



VEREDICTO

La evolución del juego ha sido notable respecto a sus predecesores. El comportamiento físico de la bola y la recreación de los escenarios acercan el juego a la realidad. Pero no te equivoques, el golf no es para jugadores ocasionales.

6,5



Si eliges a Sergio García, intenta no hundir su carrera acumulando *boggies*.

Microsoft es una compañía que se caracteriza por la cuidada ambientación de sus juegos y las puntillosas recreaciones de escenarios. *Links* es un perfecto ejemplo de las virtudes de la casa, pero la perfección tiene un precio, y por eso le exige tanto espacio a tu disco duro. Tener a todos los jugadores con sus animaciones al completo y lo esencial de cada circuito exige algo más de 1GB. Por suerte los tiempos de carga se han agilizado considerablemente, pero siguen siendo algo molestos, sobre todo cuando es la CPU la que debe golpear la pelota y parece tomarse su tiempo (¿para medir la dirección e intensidad del viento?). La interfaz del juego es la clásica de marcar la dirección y llevar a cabo el *swing* con pulsaciones del ratón. En la parte izquierda de la pantalla podrás ver detalles como el desnivel entre la zona de *putt* y el hoyo, la dirección del viento, etc.

Si jamás has pisado un "green" real te resultará bastante difícil dominar el juego

Para golfistas muy curtidos

Si lo que te va es la simulación completa y exigente, cálate bien la visera y prueba a ejecutar un *power stroke*. Este tipo de *swing* es mucho más realista, ya que depende de un amplio abanico de factores. La velocidad de la cabeza del palo, la trayectoria, la posición de los pies, incluso el cambio de mano, tienen su influencia. En esta modalidad, golpear la bola no es una cuestión de reflejos, sino de íntimo conocimiento del golf y sus secretos. Aun así, es la más divertida de todas. Alternarás golpes de maestro con calamitosas pifias, pero lo cierto es que te costará entender el cómo y el por qué. Si eres uno de los miles de millones de terrícolas que jamás han pisado un *green* real, te resultará bastante difícil dominar el juego, pero al menos podrás disponer de un mayor número de golpes y te lo pasarás mejor intentando sacar pelotas de los *bunkers* o estudiando la trayectoria que debe seguir la pelota para colarse en el hoyo.

Microsoft ha intentado acercar a nuestros ordenadores un juego extremadamente realista. Los gráficos son estupendos, aunque echarás de menos algunos detalles. Puedes ver animales correteando por el campo y reflejos en los lagos, pero el agua permanece estática como un espejo. Eso sí, si la pelota cae en el estanque producirá un breve chapoteo. Las opciones del juego permiten adaptar la dificultad al nivel del usuario y encontrarás un buen número de campos en los que poner en práctica tu *swing*.

En definitiva, *Links 2001* es uno de los juegos más realistas que hemos tenido la oportunidad de jugar. Aun así, las animaciones de los jugadores te parecerán algo repetitivas: los mismos movimientos, las mismas sombras, los mismos comentarios. Tampoco es de recibo que sólo se haya traducido el manual y todo el software esté en inglés, por mucho que, en un acto de honestidad, Microsoft advierta de esta circunstancia en la caja del juego. En fin, más realista que *Tiger Woods* aunque un poco menos rico en opciones de juego.



Un pequeño error de cálculo y la bola irá a parar a años luz del *green*.

					1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out			
	Hole				1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out			
	Par				4	4	4	4	5	4	4	3	4	36	Tot	Mul	Gim
H- Sergio	Mid	P	CL	E	*									0	0	7	0
C- Annika Sörenstam	Bck	C	CL	E	*									0	0	0	0
	Back				338	375	365	383	470	341	328	151	280	3031			
	Middle				338	375	365	383	470	341	328	151	280	3031			
	Forward				309	342	293	366	415	297	306	132	238	2698			
	Junior				309	342	293	366	415	297	306	132	238	2698			
	Ladies				309	342	293	366	415	297	306	132	238	2698			
	Handicap				15	3	13	9	1	11	7	18	5				

Conditions - Wind: No Wind Greens: Moderate Green Speed: Medium

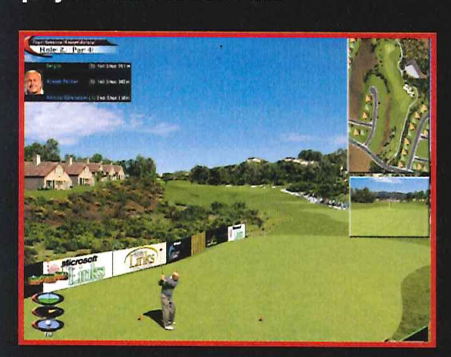
Back 9 Print Help (F1) OK

Ésta es tu hoja de servicios, de ti depende si puedes exhibirla o te ves obligado a esconderla.



¿Nadie te dijo que a esto no puede jugarse a tontas y a locas? Las bolas comprometidas exigen precisión.

Para andar por la arena ya tienes la playa. Evita los *bunkers*.



Un primer golpe al centro del *green* es la garantía de acabar bajo par.

GOLF DE ALTA ESCUELA



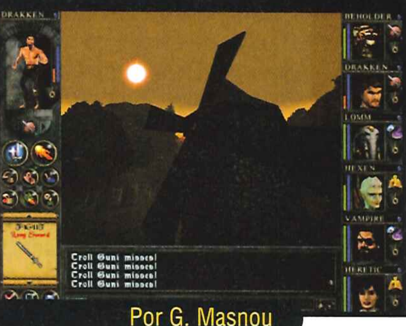
La modalidad de juego llamada *power stroke* te permite acercarte al máximo a la realidad del golf. Se trata de hacer una completa configuración de todos los detalles que intervienen en que un golpe sea o no preciso. Con ella podrás indicar todos los pasos al golfista para que su golpe sea preciso. Una vez configurado, sólo tienes que rezar para que la suerte te acompañe. El sistema da resultados muy espectaculares en situaciones de tanto compromiso como intentar sacar una bola del *bunker*. Situar el punto de explosión es todo un arte.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Heuristic Park • **EDITOR:** Activision/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

WIZARDS & WARRIORS

¿Te acuerdas de aquellos viejos RPG con perspectiva isométrica en **que tu equipo de personajes destripaba dragones** a golpe de icono? **Pues Wizards & Warriors viene a ser** algo así. Pero más moderno. Más grande. **Mejor.**





Que sí, que el molino es bonito, pero ni se te ocurra entrar.



Los gráficos están a la altura de lo exigible. Y eso que somos exigentes.

Por G. Masnou

FICHA TÉCNICA

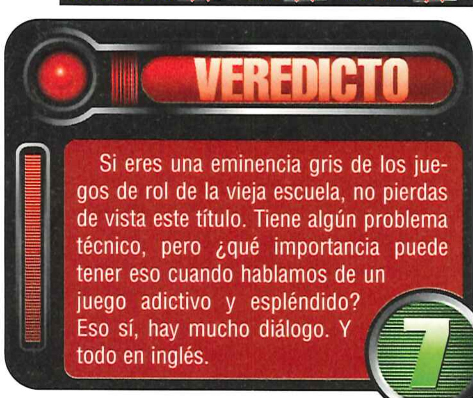
Procesador y memoria

Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC	LAN	Internet
✗	✗	✗



VEREDICTO

Si eres una eminencia gris de los juegos de rol de la vieja escuela, no pierdas de vista este título. Tiene algún problema técnico, pero ¿qué importancia puede tener eso cuando hablamos de un juego adictivo y espléndido? Eso sí, hay mucho diálogo. Y todo en inglés.

7

El analista de juegos de rol no conoce el significado de la palabra descanso. Ni siquiera había completado el primer capítulo de *Baldur's Gate 2* cuando una llamada telefónica del redactor jefe de *Game Live* me informaba de que otro juego de rol presuntamente inmenso me estaba esperando. "Es *Wizards & Warriors*, el último RPG de D.W. Bradley". Vaya, eso suena a muchísimas horas de juego. Pero, tratándose de lo último del creador de la serie *Wizardry*, es evidente que le haremos un hueco.

D.W Bradley. Dos décadas de entera dedicación al rol le contemplan. Hace cuatro años se propuso traducir a lenguaje informático el inconfundible sabor del rol de lápiz y papel sin dejarse una coma. Y el resultado de semejante esfuerzo está ahora mismo sobre mi mesa.

Como la gran mayoría de juegos actuales, *Wizard's & Warriors* empieza con una introducción renderizada que nos ayuda a ponernos en situación. El guión es muy complejo, así que perdóname si me conformo con decirte que es una excelente fantasía cien por cien RPG, con espadas legendarias, magia y la última personificación del Mal absoluto, Gael Serran.

Se trata de salvar al mundo de una siniestra amenaza, pero será mejor que vayamos paso a paso y empecemos por crear un grupo de personajes. En este aspecto, *Wizards & Warriors* ofrece gran variedad. Además del repertorio habitual de humanos, orcos y elfos puedes encontrar unos minúsculos roedores llamados ratlings y unos tigres de impresionante fuerza física, los whiskash.

Los roles básicos son los de guerrero, hechicero, sacerdote y pillo. A medida que avanza el juego puedes ir superando niveles y acceder a alguno de los roles de élite y hasta elegir nuevos roles o gremios. Por ejemplo, un pillo ascendido a ninja puede seguir cultivando la habilidad para el robo y el disimulo que adquirió cuando daba sus primeros pasos como pillo.

Wizards & Warriors tiene un objetivo general y una gran cantidad de objetivos

secundarios que te llevarán la mayor parte del tiempo. Recorrerás tanto espacios abiertos como oscuras mazmorras. Si algo tienen en común los escenarios es que todos (me lo temía) son inmensos. A veces te costará recordar cómo era tu vida antes de que empezases a explorar una mazmorra determinada. Además, resulta asombroso el territorio que puedes llegar a explorar sin que el ordenador tenga que utilizar el disco duro.

Si en algún momento del juego necesitas recuperar fuerzas, nada mejor que visitar alguna de las ciudades, modeladas en 2D. En ellas podrás vender algunos objetos, curar a los miembros de tu equipo o pasar por tu gremio para leer las ultimas noticias. El único problema es que no podrás grabar la partida en el interior de una ciudad, así que acuérdate de guardarla antes de entrar.



Con esa pinta y va por ahí pidiendo ayuda. ¿Es que acaso parezco una monja mercedaria o un asistente social?

Las virtudes del diálogo

Los menús de diálogo con personajes no jugadores están pensados para que resulten prácticos. Al hablar con cualquier de ellos, las palabras más relevantes aparecerán destacadas en una pequeña pantalla con forma de pergamino. Simplemente tienes que hacer clic encima de una de esas palabras y el personaje te dirá todo lo que sabe sobre ese tema en concreto. Las prisas no son buenas consejeras. De hecho, si no dedicas el tiempo suficiente a interrogar a los personajes puede que algún detalle importante te pase por alto.

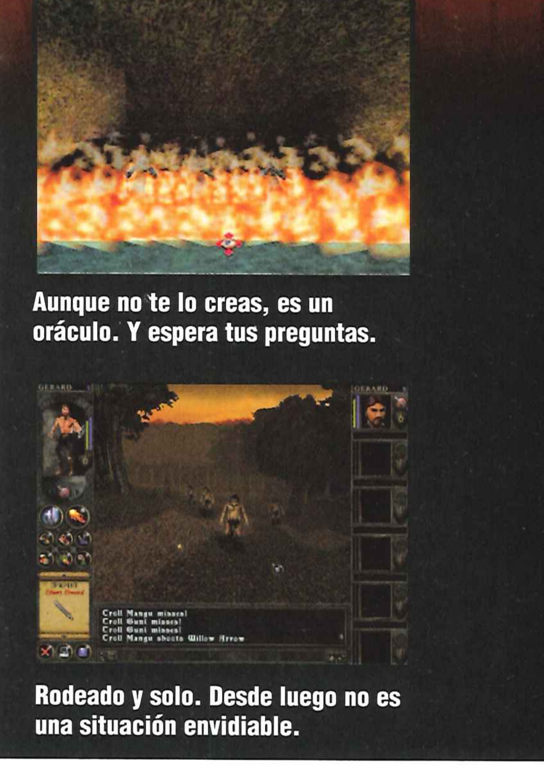
El éxito o el fracaso en el combate dependerá de tu habilidad con el ratón

El combate es en tiempo real y avanzar o fracasar en el juego depende en gran medida de tu habilidad con el ratón. Sin embargo, el sistema de lucha sufre el mismo problema que la mayoría de juegos de rol en primera persona que hay en el mercado: casi todo se limita a golpear y huir, sin más sutilezas ni nada que se parezca a la estrategia.

La forma de ganar dinero es increíblemente lenta. Mientras que tus habilidades mejorarán a una velocidad aceptable, poder permitirte una magnifica armadura +2 o un estupendo escudo lleva su tiempo, aunque también Rockefeller tuvo que esperar veinte años para ganar su primer millón de dólares.

Wizards & Warriors tampoco te decepcionará gráficamente. Los personajes no jugadores tienen mucha personalidad y los paisajes, aunque resultan un poco repetitivos, son completamente en 3D y tienen muy buen aspecto. Los efectos de iluminación cumplen con su cometido. Por desgracia, sólo funciona con D3D y éste crea muchos problemas. Los menús y los iconos son poco nítidos y se pixelan ligeramente. De todas formas, el motor gráfico de los paisajes tiene mucho alcance y no pierde ni pizca de velocidad juegues con la resolución que juegues y uses D3D o no.

Puestos a pedir, los controles podrían haberse mejorado bastante. El juego se desarrolla completamente en 3D y, como ocurre con la mayoría de juegos en primera persona, hacer saltos precisos o subir escaleras se convierte en una auténtica proeza. El combate tampoco me acaba de convencer. Para realizar un ataque, tienes que poner el cursor encima del objetivo y aporrear el botón izquierdo del ratón, lo que resulta muy impreciso y algo engorroso, especialmente si te atacan dos o más enemigos a la vez. De todas formas, bastará con una hora de juego para que dejes de preocuparte por estas menudencias y te centres en disfrutar de tu ración mensual de rol al viejo estilo.


Aunque no te lo creas, es un oráculo. Y espera tus preguntas.

Rodeado y solo. Desde luego no es una situación envidiable.

BUSCA LAS DIFERENCIAS



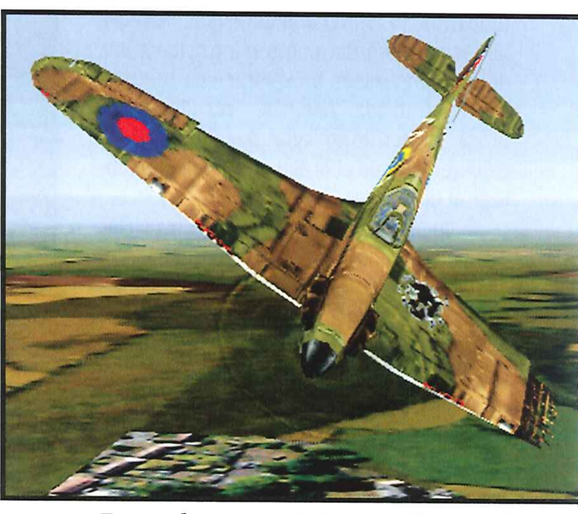
Estás son las dos versiones que existen de la caja de *Wizards & Warriors*. Puede parecer una estupidez, pero de vez en cuando surgen cosas que uno no llegará a entender jamás. ¿Por qué son distintas? Que cada cual saque sus propias conclusiones.

VERSIÓN AMERICANA

VERSIÓN EUROPEA

GÉNERO: Simulador de vuelo • **DESARROLLADOR:** Rowan Software • **EDITOR:** Planeta De Agostini • **PRECIO:** 2.995 Pesetas

BATTLE of BRITAIN



Tu mecánico se enfadará contigo... ¡si consigues aterrizar esta cafetera!

Simulación histórica de muy altos vuelos a cargo de Rowan Software, los autores de Mig Alley. Pese a su extraordinario modo campaña, **no es oro todo lo que reluce bajo la superficie de este pulcro simulador.**



Por E. Artigas "Tuck"

Hasta bien entrado el verano del 40, todo el mundo pensaba que la Luftwaffe era poco menos que invencible. Pero ese verano, sobre los cielos de Inglaterra, la temible aviación alemana perdió parte de su prestigio, derrotada por unos ingleses que se defendieron con uñas y dientes. El principal atractivo de este simulador de Rowan Software es que su campaña reproduce con exactitud lo que ocurrió hace 60 años con la diferencia de que tú puedes cambiar la historia.

El resto de opciones de juego (que engloban un total de 28 misiones) puedes tomártelas como un entrenamiento que te permitirá aprender a volar y combatir. El nivel fácil apenas tiene secretos. El difícil se acerca a lo que cabe esperar de un simulador serio, pero tiene detalles un tanto extraños (por ejemplo, el comportamiento del avión en las barrenas).

Para relajarte de la acción, puedes abrir la cabina en pleno vuelo. Eso te permitirá oír mejor el motor y comprobar hasta qué punto el sonido es uno de los puntos fuertes de este juego. Da incluso miedo oír el crujido metálico que produce el exceso de presión en los giros muy cerrados.

Lástima que no todos los aspectos hayan sido resueltos con tanta solvencia como el apartado sonoro. Las texturas, en especial, dejan bastante que desear. A estas alturas, era de esperar que se incluyesen algunos efectos de realismo fotográfico. De hecho, los reflejos de los cristales de la cabina son de lo poco que está a la altura en cuanto a gráficos se refiere.

Pero no te precipites. De acuerdo, el pobre nivel de los gráficos hará que te entren ganas de tirar este simulador a la hoguera, pero ten un poco de paciencia, porque estamos hablando de uno de esos juegos que decepcionan a simple vista pero ganan muchísimo a medida que los vas jugando.

El modo multijugador está



El Stuka no es un Kamikaze. Bombardeando en picado consigue una precisión quirúrgica.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 300: 64 MB de RAM
Recomendado: PII 500: 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC	LAN	Internet
✗	8	8



VEREDICTO

Bien por el exhaustivo trabajo de documentación histórica sobre la emblemática Batalla de Inglaterra, que da mucha credibilidad a la campaña, y la cantidad de aviones diferentes que puedes pilotar. La lástima es que las texturas son algo pobres para los tiempos que corren.

7

LA HISTORIA SE REPITE

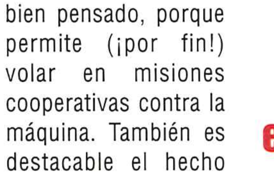
A través de los vídeos incluidos en la interfaz del simulador podremos entender rápidamente cuáles fueron las claves de la Batalla de Inglaterra, que se desarrolló en cuatro fases:



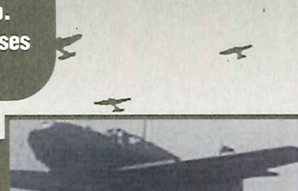
Usando sobre todo Stukas, los alemanes atacaron el tráfico marítimo en el Canal de la Mancha.



Con bimotores se bombardearon los aeródromos y las fábricas del sur de Inglaterra.



Después, la ciudad de Londres se convirtió en el principal objetivo. Mientras, los escuadrones Ingleses empezaban a recuperarse.



Fracasados los ataques masivos, se usaron cazas con bombas para realizar ataques relámpago.

bien pensado, porque permite (¡por fin!) volar en misiones cooperativas contra la máquina. También es destacable el hecho de que podrás grabar todo lo que hagas para después volver a verlo y dártelas de piloto arriesgado con tus amigos. Pero si lo que de verdad le pides a un simulador de estas características es un buen modo de campaña en el que puedas volar con muchos aviones históricos, *Battle of Britain* cumple y de sobras.

Quienes busquen rigor histórico lo encontrarán en BoB

Podrás pilotar los Spitfire Mk.IA y IB, los Hurricane Mk.IA y IB (ingleses), además de los Messerschmitt Bf-109E, Messerschmitt Bf-110C y Ju-87B Stuka (alemanes). Además, podrás meterte en los He-111, Ju-88 y Do-17 alemanes como artillero. Lo mejor de todo es que puedes ir saltando de una posición a otra durante el desarrollo en tiempo real de la campaña; a ratos serás el comandante que dirige toda una fuerza aérea y a ratos el humilde artillero que se deja los dedos acumulando derribos.

Si luchas con los ingleses, te situarás en el estado mayor e irás recibiendo continuas llamadas telefónicas que te informarán de los ataques alemanes. Así podrás decidir en todo momento dónde son más necesarios tus servicios como piloto y saltar a la cabina de cualquiera de los aviones que envíes a cubrir el frente. Si vas con los alemanes, decidirás qué atacar en cada momento y con qué aviones. Cuando veas que tus planes no salen bien, no lo dudes y siéntate frente al cuadro de mandos para devolver el orden al cielo. Así que ya sabes, hazte con un cargamento de servilletas de papel y aprovecha la hora de la comida para ir diseñando la estrategia a seguir. Eso te permitirá dedicar más tiempo a volar, que es de lo que en definitiva se trata.



Si dejas despegar los Spitfire tendrás problemas. Mejor acaba con ellos en tierra.



Las cabinas son sencillamente exactas a como fueron en realidad.



Desde atrás y a bocajarro, derribo seguro.



Hay muchos blancos a escoger. Y muchos enemigos que vigilar.



Prepárate para jugar una electrizante partida de ajedrez con un vampiro. **Necesitarás ajos, estacas, crucifijos y** toda la pesca, pero si de algo depende tu supervivencia es del uso que hagas de **tu cerebro.**

DRÁCULA 2
EL ÚLTIMO SANTUARIO

GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** France Telecom/Canal + • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 7.450 Pesetas

Por E. Moreau

El universo de Bram Stoker vuelve a tu PC con esta secuela de *Drácula Resurrección*. Estamos en el Londres de 1904, Jonathan Harker y Mina saben muy bien que Drácula está en la ciudad desde que regresaron de Transilvania ¿Qué hace, dónde se esconde y qué pretende?, empiezan a preguntarse. Harto de la incertidumbre, Jonathan decide que más vale ser cazador que cazado. Así que, armado de fe, de una pistola y de un extraño anillo con forma de dragón que encontró en su viaje a Transilvania, nuestro héroe, que tú encarnarás, empezará su búsqueda en la mansión que Drácula tiene en Carfax.

A lo largo del juego visitarás lugares verdaderamente lúgubres. Unas alcantarillas, un asilo mental, una prisión un par de cementerios, el estudio de cine del Styx (donde se reúnen el conde y sus aliados). Tus idas y venidas te acabarán llevando de vuelta a Transilvania, escenario del último asalto de este adrenalínico pulso entre el conde y Har-

La mansión del conde Drácula en Carfax: aquí es donde empieza tu aventura.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 16 MB de RAM
Recomendado: PII 200; 32 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

VEREDICTO

Un juego atiborrado de enigmas de los que te hacen pasar la noche en vela. Si juegos como *7Th Guest* o *Myst* figuran en tu santoral, no dudes con saltarle al cuello a *Dracula 2*: El último santuario. El problema es que la solución a alguno de los puzzles es tan rebuscada que roza lo esotérico.

6,5



El nivel de detalle es tal que se distingue... hasta el blanco de los ojos.

ker. En total recorrerás veinte escenarios repartidos entre cuatro mundos tridimensionales. Y no va a serte fácil. Al contrario, deberás movilizar tus reservas de materia gris y hacer que trabajen a pleno rendimiento si no quieres acabar con la huella de un par de colmillos en la yugular.

Hay muchos objetos escondidos y aún más enigmas por resolver. Alguna situaciones te resultarán sencillas, pero con frecuencia deberás hacer un esfuerzo para pensar bajo presión y encontrar esa maldita llave sin la que no hay forma humana de abrir esa maldita puerta. Ya el puzzle inicial, el que deberás resolver en el despacho de Drácula, es una demostración elocuente de que este juego se las trae: notarás que el conde está cerca de ti, incluso llegarás a verle y enfrentas a él, pero siempre se escapa.

Recorrerás un total de veinte escenarios en cuatro mundos diferentes

Para ayudarte, tendrás como aliado el doctor Seward que se encargará de encontrar información sobre el conde y el extraño anillo. La inmersión es total: te moverás por unos decorados en 3D precalculadas que permiten una navegación de 360° . Los gráficos no es que sean increíble, pero sí están a la altura de lo que puede ofrecer un juego que funciona en un P166 (eso sí, cuanta más RAM, mejor).

¿Cómo se juega a esto?

Cada vez que Jonathan llega a un nuevo escenario, una fase de exploración y de búsqueda se abre. Se trata de acumular objetos en tu inventario que luego tal vez debas combinar para resolver los puzzles. El icono de acción se transforma en cuanto pasa sobre algún elemento del escenario con el que sea posible interactuar. Podrás hacerte con todo tipo de objetos: velas, textos, candelabros, armas, escaleras, instrumentos, el valiosísimo VLS (un eficaz localizador de vampiros). Un elemento de inventario que puede ser fundamental son las gafas vampíricas, con las que podrás ver las emanaciones producidas por los trece vampiros presentes en el juego. *Drácula 2* incluye también una media hora de posibles diálogos con otros personajes que, a diferencia de Hopkins, un loco sirviente del conde que lo único que hace es delirar y comer moscas, podrán ayudarte a encontrar objetos o indicarte el camino a seguir. Cuando no haya más remedio que pasar a los tiros, verás aparecer una diana que te permitirá ver a dónde apuntas y tendrás un tiempo límite para efectuar tus disparos.

Pero ya te decíamos unos párrafos más arriba que no hay arma más valiosa que la inteligencia. En *Drácula 2*, la reflexión práctica es casi tan importante como la paciencia, esa cualidad divina que te ayudará a seguir explorando escenarios en busca de ese objeto (¿el carnet de Drácula?) que no acabas de encontrar y que debe estar escondido en alguna parte. Persevera, camarada, porque el cielo de las aventuras gráficas está reservado a aquellos que saben esperar.

UNA REALIZACIÓN CINEMATOGRÁFICA

La calidad gráfica y sonora de los vídeos de *Drácula 2, El Último Santuario* es impresionante. Se ha cuidado en particular el modelado de los personajes. El equipo de grafistas 3D ha aportado tanta precisión en los detalles y tal finura en las texturas, que todos los personajes parecen reales. En el modelado de los escenarios se ha utilizado documentación muy diversa: croquis, planos arquitectónicos, obras sobre el Londres y la Transilvania de principio de siglo, relatos sobre vampiros... Las referencias son numerosas. Las prisiones, por ejemplo, se inspiran en algunos proyectos de Francesco Piranèse. También podrás ver que algunas escenas recuerdan películas como el *Drácula* de Francis Ford Coppola, o el de Tod Browning.



Disparar siempre es una opción. Pero te conviene pensar alternativas.

Una cucharada de violencia por cada cuatro de reflexión. Y así.

En el asilo no encontrarás gran cosa aparte de Hopkins y algún problema.



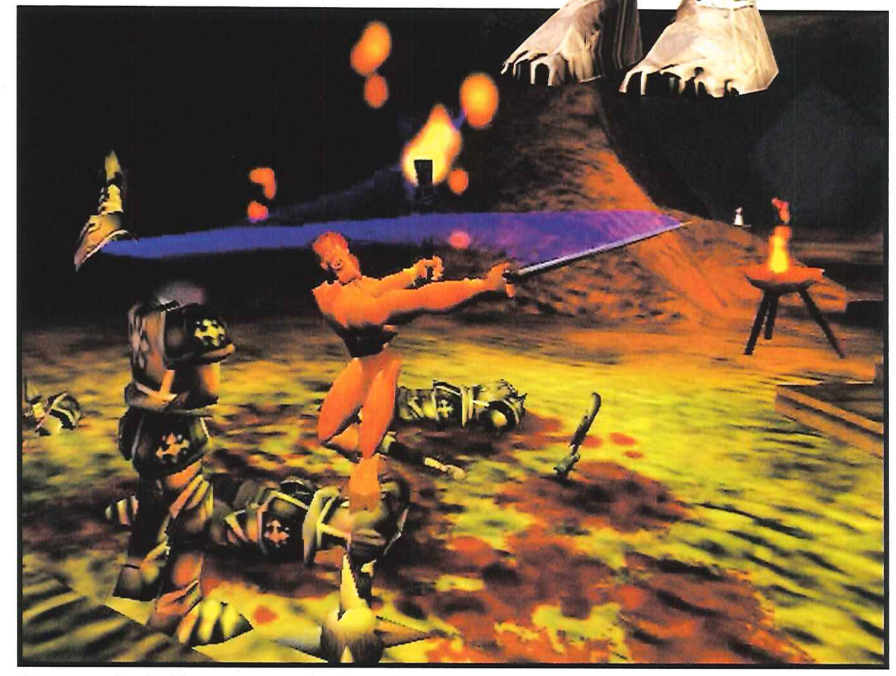
GROUCH

Grouch no tiene ni medio gramo de cerebro, pero seguro que es un tío formidable. Ahora, cuando a uno le raptan a la novia, **es lógico que se ciegue y deje salir a flote al bárbaro que lleva dentro.**

GÉNERO: Acción/Plataformas • **DESARROLLADOR:** Revistronic • **EDITOR:** Dinamic Multimedia • **PRECIO:** 3.995 Pesetas



¿Dónde están los retrovisores cuando los necesitas?



Ops, a esto le llamo yo perder la cabeza.





Por S. Sánchez

El de la novia secuestrada y liberada con penas y trabajos es uno de los temas estrella de la historia de los juegos de ordenador. La diferencia es que esta vez el rescatador es Grouch, una simpática parodia de Conan el Bárbaro, así que la cosa va mucho más de comedia que de drama. Tu musculoso personaje es un justiciero de rompe y rasga, acostumbrado a resolver los problemas a mamporro limpio. Pero también tendrá que saltar, correr, arrastrarse y esquivar peligrosas trampas si es que pretende liberar a la reina de su corazón.

La gente de Revistronic ha querido dar un toque característico al juego usando gráficos caricaturescos que acentúan el buen humor que impregna hasta el último bit de *Grouch*. Paisajes como un pueblo medieval arrasado, montañas nevadas, un cementerio o un castillo serán testigos del paso de nuestro ¿héroe? La verdad es que a los escenarios no les falta variedad, pero puede que acaben haciéndosele algo cortos a los devotos de la exploración de mundos virtuales.

El amor en los tiempos del cólera

Grouch es un juego asequible. En todos los sentidos. Buen precio, estética amable, dificultad moderada... Sí, claro, se te cruzarán los cables y las teclas en algún punto concreto en que debas, por ejemplo, saltar y esquivar a la vez (¿qué esperabas?, éste un juego de plataformas), pero con algo de



Entre tú y yo, ha llegado la hora de rendirse.

Con un pedazo de hacha en la espalda y aún puede mover un bloque como éste. Lo que hace el amor.

Estos renacuajos tienen muy malas pulgas. Ten en cuenta aquello del pote pequeño y la confitura. Y cuidado con los golpes bajos.

Con permiso, vengo a adueñarme de su puesto de guardia.

paciencia y pomada para las yemas de los dedos acabarás alcanzando la pantalla final sin demasiados problemas. Además, los enemigos son más un estorbo pasajero que un obstáculo en nuestro camino. Puedes barrerlos casi de un plumazo y con el freno de mano puesto. Eso sí, están muy bien entrenados, ya que nadie les ha enseñado el significado de la palabra "*rendirse*". Lucharán hasta que no les quede más que la cabeza, y aún así vigila que no suelten algún mordisco traidor. El sistema de combate recuerda ligeramente al de *Blade*, más por lo cafre y encarnizado que resulta que por otra cosa. En *Grouch* también podremos realizar algunos movimientos especiales basados en combinaciones de teclas, aunque son más bien pocos, y usar las armas que dejen los enemigos al ser eliminados.

Ya que estamos, aprovecho para darte un par de consejos. Primero, siempre que puedas, usa con cada enemigo un arma como la que usa él y verás cómo te dura menos que un bloque de hielo en el desierto. Y segundo, cuando avances, hazlo sin desenfundar la espada, no sea que tu bárbaro pierda agilidad y acabe saltando un poco menos de lo imprescindible. Ya sabes que en los plataformas es un exacto cálculo de las distancias lo que marca la diferencia.

Aunque la principal baza de este juego es sin duda su bárbaro protagonista. Grouch es uno de esos personajes a los que es inevitable coger cariño. Cada vez que cae por un abismo, arde o es despedazado por una cuchilla, te sientes como si le hubieses fallado a un buen amigo. Y eso que él ni se entera, y vuelve a la carga como si tal cosa, con ese entusiasmo demente que le dan sus pocas luces y el fogoso cariño de su chica. Hablamos de un juego sencillo, simpático y bien resuelto, así que no se me ocurren demasiadas razones para no probarlo.

El sentido del humor impregna hasta el última mega de esta bárbara historia

BELDAR EL BÁRBARO



¿Cuántas películas españolas de espada y fantasía recuerdas? Casi pueden contarse con los dedos de un muñón. Tendríamos que remontarnos a la muy lejana y algo ortopédica *El caballero del dragón* (con Miguel Bosé como protagonista) o hacer la vista gorda y aceptar *La conquista de Albania*. En fin, eso era hasta principios de este año, porque el debutante Daniel Monzón ha tenido el detalle de regalarnos una película de bárbaros y brujos como Dios manda. *El corazón del guerrero* puede presumir de un inspirado argumento (que debe mucho a los juegos de rol) y de una factura técnica a la altura de muchos de los éxitos del cine fantástico internacional. Su protagonista, el guerrero Beldar (interpretado por Joel Joan), sólo recuerda a Grouch en la espada y el taparrabos, pero es el otro héroe bárbaro de campanillas que podemos encontrar al sur de los Pirineos. Con permiso del protagonista de *Blade*.

GÉNERO: Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** Terminal Reality • **EDITOR:** Take 2/Proein • **PRECIO:** 4.995 Pesetas

BLAIR WITCH
Vol. I: Rustin Parr

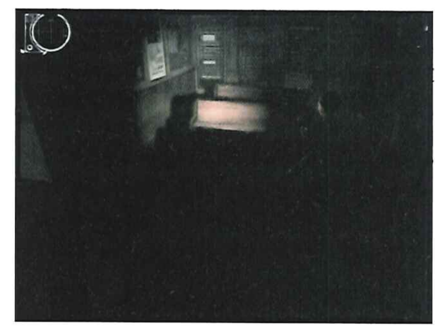
¿Quién ha dicho que analizar juegos es un trabajo divertido? Después de jugar durante tres semanas a *Blair Witch Volume 1: Rustin Parr* soy incapaz de dormir con la puerta del armario abierta. ¡Navarrete, me las pagarás!

Por G. Masnou

Después de engendrar una de las mayores decepciones del pasado año con *Nocturne*, los chicos de Terminal Reality parece que han aprendido la lección. Sin cambiar demasiado las formas (pero sí el contenido), nos brindan *Blair Witch Volumen 1: Rustin Parr*, un juego que llega bajo la protección de la licencia cinematográfica más rentable de la historia, *The Blair Witch Project* .

No hace falta ser muy perspicaz para relacionar este título con esa obra maestra de 1992 llamada *Alone In The Dark*. El juego de Infogrames supuso toda una revolución en el mundo del software lúdico para PC. Por encima de su excelente guión y sus gráficos de cine, lo que permanece en la memoria es que fue el primer juego que consiguió hacernos sentir terror ante la pantalla de nuestro compatible.

Han tenido que pasar ocho años para que vuelva a experimentar esa sensación ya casi olvidada. Ni siquiera ese plagio apenas encubierto que se tituló *Resident Evil* se acercaba un ápice a mi primera experiencia con *Alone In The Dark*. No hay por qué negarlo, *Rustin Parr* se ha ganado mi gratitud eterna recogiendo lo mejor de la saga de Infogrames y elevándolo al cuadrado gracias a un guión excelente y una soberbia factura técnica.

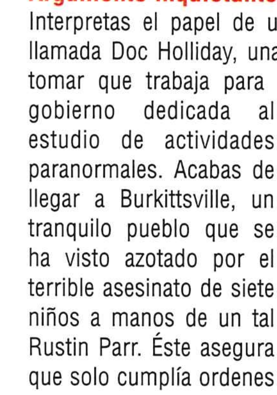


Resulta mucho más terrorífico lo que te imaginas que lo que realmente ves.



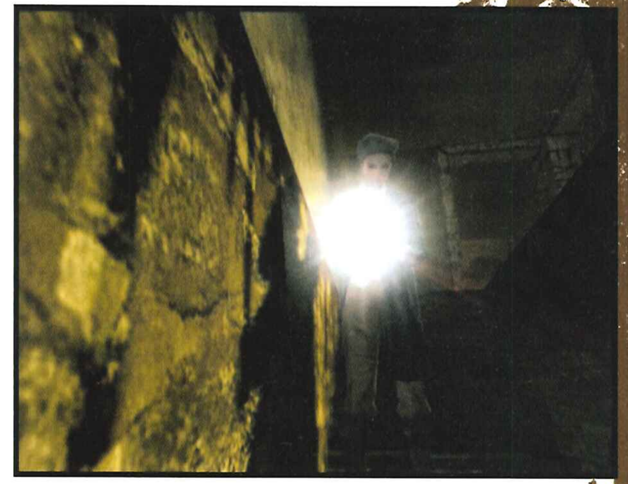
"Yo en tu lugar no asomaría la nariz por según qué rincones, forastero".

Argumento inquietante



Interpretas el papel de una investigadora llamada Doc Holliday, una chica de armas tomar que trabaja para una agencia del gobierno dedicada al estudio de actividades paranormales. Acabas de llegar a Burkittsville, un tranquilo pueblo que se ha visto azotado por el terrible asesinato de siete niños a manos de un tal Rustin Parr. Éste asegura que solo cumplía ordenes de "una vieja fantasmal" también conocida como la bruja de Blair. Tendrás que averiguar qué sucedió realmente e intentar capturar al verdadero responsable de los asesinatos.

El juego empieza en el



Debes aprender a dosificar la batería de tu linterna.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: Pentium II; 64 MB de RAM
Recomendado: Pentium III; 128 MB de RAM



Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

VEREDICTO

Desde el primer *Alone In The Dark* (¡hace ya ocho años!) no pasaba tanto miedo sentado frente a un PC. Un gran logro técnico con una ambientación abrumadora y un desarrollo terroríficamente espléndido. Ideal para jugarlo con la luz apagada a altas horas de la madrugada.

8,5

Terror sin colores

The Blair Witch Project, la película, costó apenas cuatro millones de pesetas. Gracias a Internet y el boca oreja se convirtió en la película sorpresa de 1999 y posiblemente de la década. Una excelente estrategia por parte de Artisan, propietaria de los derechos del film, llevó a los cines a millones de personas en los EE.UU. Y eso que la película era de una austeridad casi espartana. Como apenas había dinero para mostrar nada, esta historia de tres estudiantes que se pierden en el bosque mientras ruedan un documental se basa mucho más en lo insinuado que en lo visto. De esta manera, se recuperó parte del atractivo del antiguo terror psicológico y se consiguió convertir un producto casi amateur en una de las películas más rentables de la historia del cine.

Extraños ruidos, relámpagos, sombras, sordos crujidos, rechinar de dientes... *Rustin Parr* es una montaña rusa emocional.

interior de las instalaciones secretas del gobierno, el lugar en que nuestra protagonista está siendo sometida a una serie de pruebas. Gracias a este entretenido prólogo, aprenderás a manejar a tu personaje y a utilizar armas e inventario con suficiente soltura. En cuanto estés en condiciones de hacerte cargo de tu misión, viajarás a Burkittsville y te cobijarás en un hotel de mala muerte que será tu centro de operaciones hasta el final del juego. El primer día tu principal tarea será explorar los aledaños y recabar toda la información posible hablando con los habitantes del lugar.

Una vez superados todos los prolegómenos, empieza la verdadera acción. Tras una larga conversación con la camarera del restaurante del pueblo, la noche cae sobre Burkittsville. El tranquilo paseo de vuelta al hotel se convierte en una auténtica pesadilla: extraños ruidos, relámpagos, sombras y mucha oscuridad conseguirán que se te empiece a acelerar el pulso. En cuanto Doc llega al hotel, se acuesta y está a punto de conciliar el sueño, la puerta del lavabo empieza a vibrar de manera violenta. Te levantas de la cama de un salto, abres la puerta y descubres a un monstruoso espectro que salta por la ventana y huye en cuanto te ve.

Sin pensarlo dos veces, abres tu maleta de viaje y recoges, uno a uno, todos los objetos que se encuentran en su interior. Una brújula, un detector de espectros, unas gafas de visión nocturna, una linterna y una grabadora. Y armas: una pistola, un rifle y un extraño aparato que lanza descargas de energía y sirve para matar fantasmas. Una vez has recogido todos los objetos, sales al exterior y te adentras en la oscura y lluviosa noche en busca de una respuesta. A estas alturas, llevas poco menos de treinta minutos jugando a *Rustin Parr* y lo más probable es que esta aventura ya te haya atrapado con su siniestro encanto.

Los controles son tan eficaces e intuitivos que ayudan muchísimo a que tu inmersión en el juego sea completa. No necesitarás más que unos minutos de práctica para moverte como pez en el agua a lo largo y ancho de este mundo bidimensional, bastará con que te acostumbres a apuntar con el ratón y desplazarte con las teclas direccionales del teclado.



Rustin Parr es el juego de PC más terorífico desde, por lo menos, Alone in the Dark

Bits de miedo

Insisto, *Rustin Parr* es sin duda el juego de PC más terrorífico que he visto y oído en mucho tiempo. Terminal Reality se las ha arreglado para impregnar hasta el último bit de la opresiva oscuridad que reinaba en la película en que se basa. Los gráficos son sorprendentes, en especial esos prodigiosos efectos de sombras que dejan los de *Vampire: The Masquerade* a la altura del betún, y los efectos sonoros son tan oportunos como los de *Alone in the Dark* en su día: siempre puedes contar con ese crujido sobrenatural que te hiela la sangre en los momentos de máxima tensión.

Rustin Parr es un juego de terror y acción sobrenatural, así que su objetivo no puede ser otro que hacerte sentir miedo, algo que en los últimos años sólo han conseguido uno o dos juegos de PC y un puñado de películas. Este *Blair Witch* virtual lo consigue plenamente, y eso nos permite calificarlo de único en su género. Yo acabo de desconectar mi PC, he apagado la vela que tenía junto al teclado y estoy a punto de darle al interruptor para encender la luz. ¿Será mi imaginación o todavía oigo voces que susurran y arrastrar de cadenas? Vaya, creo que tengo miedo.



Hablar con los habitantes de Burkittsville es esencial para avanzar en la aventura.



Tiene mejor aspecto el ciervo disecado del fondo que el propietario de la tienda.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Human Head • EDITOR: Take 2 Interactive/Proein • PRECIO: 4.995 Pesetas

BLAIR WITCH

Volume 2: the Legend of Coffin Rock

Por si fuera poco pavoroso el ambiente que se respira en redacción a pocas horas del cierre, encima **los juegos de terror nos llegan por parejas, con "original" y "secuela" editados casi simultáneamente.**

Por G. Masnou

Esto de crear un juego de terror como Dios manda no debe ser muy difícil. Digamos que basta con una historia imaginativa y bien contada y algo de talento y gusto para crear una atmósfera. Si a eso le añades un personaje con algo de carisma y lo encierras en una vieja mansión llena de telarañas, murciélagos y cosas así, el éxito debe estar poco menos que garantizado. También es importante contar con un motor aceptable, pero pongamos que el de *Nocturne*, sin ir más lejos, podría servir. ¿O no?

Pero resulta que en Human Head se han puesto de acuerdo para demostrarme que esto del terror virtual no es tan sencillo como parece. Confieso que, mientras instalaba este segundo volumen de la serie basada en *Blair Witch Project,* tenía la esperanza de que el juego fuese poco menos que excepcional.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗



VEREDICTO

Si de lo que se trataba es de desarrollar un género de acción frenética, es evidente que el motor de Nocturne no era lo más adecuado. Cuesta resignarse a que se la saque tan poco partido a una atmósfera y un argumento aceptables por culpa de una serie de errores de concepto.

5,5

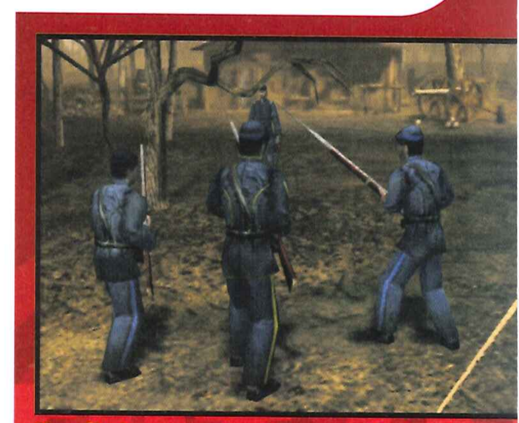
Con suerte, me decía a mi mismo, tal vez hayan resuelto los escasos defectos que podían encontrarse en el título que inauguraba la serie, *Rustin Parr.* Pero no sólo no han resuelto nada: *The Legend of Coffin Rock* no conserva más que un pequeño porcentaje de las virtudes que hacían que su hermano ¿gemelo? Pareciese tan especial.

Motor defectuoso

El principal problema de este juego es, por paradójico que pueda parecer, el motor de *Nocturne.* Éste fue diseñado exclusivamente para ofrecer panorámicas cinemáticas en juegos de aventuras, pero *Coffin Rock* es un juego de acción. Cuando de lo que se trata es de poner a prueba tus reflejos y capacidad de reacción, no parece muy buena idea desorientarte, confundirte y luego hacer aparecer un fantasma a tu espalda sin que tengas la menor posibilidad de dar la vuelta para disparar tu arma. Ninguna de las opciones de control te permite reaccionar con libertad y velocidad. El personaje principal se mueve demasiado lentamente, y eso es imperdonable, ya que rompe por completo el dinamismo del juego.

La IA es nefasta. La mayoría de los personajes que aparecen en el juego, gruñen, hablan y parpadean pero no actúan ni remotamente como humanos (incluso cuando se supone que lo son). *Coffin Rock* reúne a la galería de personajes más estúpidos que se han visto jamás en un videojuego.

No hay duda de cuáles son los principales defectos de *Blair Witch 2.* El motor de *Nocturne* necesita una puesta a punto urgente, de poco sirven unos buenos gráficos si lo que se resiente es la jugabilidad. Además, Human Head no parece caracterizarse por su respeto al usuario, ¿cómo explicar si no que basten ¡ocho horas! para completar un juego que cuesta 5.000 pesetas? El final también deja muchísimo que desear, aunque mejor será que no te lo cuente, no sea que, después de todo, te decidas a comprar el juego.



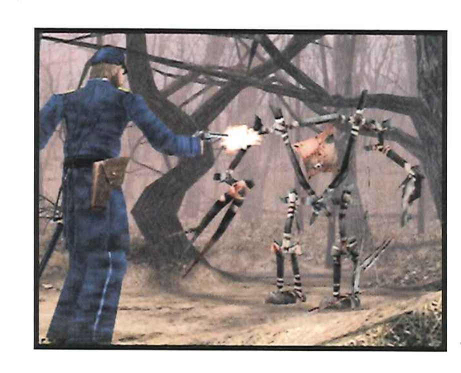
No sólo los espectros te acosarán, las balas duelen mucho.



Para eliminar a los fantasmas es necesaria una cruz sagrada.



En algunos casos seremos socorridos por soldados de nuestro bando.





HELLBOY
Dogs of the Night

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Cryo Interactive/Fark Horse • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 7.450 Pesetas

Hellboy es un demonio que ni destruye ni maldice. Al contrario, en su papel de esforzado detective, se dedica a investigar fenómenos paranormales.

Por S. Sánchez

Puede que a alguien le suene de algo este título. Y es que *Hellboy*, antes que juego de ordenador, ha sido un popular cómic del norteamericano Mike Mignola, considerado uno de los mejores ilustradores de los 90. Tanto el juego como el cómic se basan en las correrías de un demonio bonachón invocado por los nazis en plena Segunda Guerra Mundial. Con el tiempo, esta pequeña criatura acabará cogiéndole cariño a nuestra especie y colaborará con el profesor Trevor Bruttenholm, un sabio filántropo con el que creará una agencia de detectives dedicada a investigar casos relacionados con el Más Allá.

Este delirante argumento sirve de pretexto para un título de acción de estética tan sombría que si a algo recuerda es al juego del cuarto oscuro. Bueno, y también ligeramente a *Devil Inside*, aunque su calidad gráfica y su limitada jugabilidad le sitúan años luz por debajo de éste.

Dudosa solvencia

El motor del juego ha sido elaborado por la gente de Dark Horse Interactive y está diseñado de tal manera que permite una fácil conversión a PlayStation, por lo que se desaprovechan las superiores prestaciones técnicas del PC. Eso sí, al menos hace posibles animaciones bastante flexibles y el uso de pieles específicas para cada personaje.

De todas maneras, basta con que nos fijemos en lo esquemáticos que son los enemigos para que nos demos cuenta de que éste es un juego trasnochado, con un nivel gráfico impropio de los tiempos que corren. Sólo su potable y hasta cierto punto ingenioso argumento y su nivel de adictividad me permiten hablar de un juego que podría llegar a comprarme. Aunque claro, no me hará falta.



Menuda cara de psicópata. Y lo peor es que debe ser la cara de alguien escaneada.



Se supone que estamos ante una mezcla de pájaro y mujer. Allá la imaginación de cada uno.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗



VEREDICTO

Las aventuras del diablejo de Mignola merecían una adaptación a PC con algo más de empaque. Una jugabilidad aceptable pero limitada y unos gráficos de consola de 32 bits no son argumentos suficientes para los tiempos que corren.

5



Cuando oigas como chilla el pobrecillo correrás para sacarlo.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Paradox Entertainment • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

AIRFIX DOGFIGHTER

Un arcade aéreo de usar y tirar con aviones en miniatura y una casa unifamiliar como área de combate. Como se suele decir, **corto pero intenso.**

Por E. Artigas "Tuck"



Los combates son tan trepidantes como intuitivos.

Seguro que de pequeño has jugado con avioncitos de plástico, reproduciendo entre estanterías y sofás los mejores momentos de la aviación de combate. Si también has construido maquetas, además conoces bien lo que cuesta acabar un avión a escala. Pues precisamente Airfix, una gran marca de modelismo aéreo, te permitirá revivir tus combates caseros en el PC.

El juego te sitúa en una casa en la que todo el mundo se ha ido de vacaciones, hecho que aprovecharás para reproducir entre sus paredes la Segunda Guerra Mundial a escala reducida, pero con un nivel de destrozos parecido. Pilotando tu diminuto avión de hélices, volarás entre mesas y sillas combatiendo contra otros aviones o atacando a escurridizos vehículos terrestres. Y todo ello utilizando varios tipos de ametralladoras, bombas y cohetes. El armamento irá ganando en potencia cada vez que consigas hacerte con alguno de los objetos especiales que están escondidos en jarrones o vasos.

Un pingüino en mi ascensor

La acción está estructurada en dos campañas de diez misiones, una para cada bando. Puede parecerte poco, pero hace falta una cierta habilidad para llegar hasta el final. En cada misión deberás cumplir uno o dos objetivos, desde proteger a tus bombarderos cuando atacan el peligroso piso de arriba hasta bombardear submarinos en la bañera, pasando por recoger pegamento, pintura y nuevos aviones de maqueta que pasarán a engrosar tu arsenal. Será imprescindible que superes una misión para pasar a la siguiente. Si consigues acabarlas todas, aún te quedarán el modo multijugador y las creativas opciones de pintar los aviones a tu gusto o rediseñar los escenarios. En resumen, *Airfix Dogfighter* es un *Quake* aéreo de andar por casa entretenido y sencillo. Como debe ser un buen *arcade*.



Tienes una fracción de segundo para evitar que te frían a cañonazos.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC: X — LAN: 8 — Internet: 8





Ese escuadrón de apestosas miniaturas está atacando mi tresillo nuevo.



GIFT

GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Eko Software

EDITOR: Cryo Interactive/Friendware • **PRECIO:** 7.450 Pesetas



La verdad es que **este diablillo rojo** no impone tanto respeto como Bruce Willis, pero en cuanto vean como se las gasta, seguro que le ofrecen algún papel **en una película de acción de Hollywood.**





Por S. Sánchez

Cualquiera que haya utilizado alguna vez el sentido del humor sabe que se trata de un arma de doble filo. Puede convertirte en el rey de la fiesta o en un despreciable payaso si tienes la desgracia de que nadie conecte contigo. Con los juegos de ordenador pasa un poco lo mismo: puedes desarrollar un juego supuestamente cómico, pero ¿qué pasa si a nadie le hacen gracia tus bromas?



La era del antihéroe

Gift es una broma. En el buen sentido. Su protagonista es un personaje de comedia, uno de esos seres de aspecto inofensivo capaces de realizar todo tipo de heroicidades. El punto de partida es curioso: alguien debe rescatar a la bella Lolita Globo, pero el insensato que está jugando a este juego ya ha arriesgado y perdido el pellejo de casi todos los héroes virtuales disponibles. El único que queda es un diablillo rojo que no debe ni saber hacerse el nudo de los zapatos. Pero será precisamente él quien defienda el honor de los personajes de vi-deojuegos y demuestre que todo es posible en la pantalla de un PC.

Tu objetivo será superar los múltiples obstáculos que encontrarás en los diez niveles de que consta el juego. Para ello tendrás que hacer que Gift salte, corra, suba escaleras, mueva objetos y use su tridente para enfrentarse a los enemigos. Como habrás deducido, éste es un juego de plataformas. Más que combatir y rebanar pescuezos enemigos, deberás poner a prueba tus reflejos y tu capacidad de supervivencia en unos escenarios en 3D atiborrados de peligros. Gráficamente tiene un nivel aceptable, tanto en los movimientos de *Gift* como en los efectos de luces, provocados sobre todo por los grandes cristales que dotan de poderes especiales al tridente de nuestro protagonista. Tampoco faltan secuencias de vídeo de calidad para demostrar que *Gift* es un título de peso en el amplio catálogo de Cryo.



Tras cruzar esta puerta ya no hay marcha atrás. Prepárate para una gran aventura.



Hombre, a primera vista sí que impresiona, pero tampoco es tan difícil.

Vamos, que no está mal. Pero claro, la ingenuidad y el humor algo infantil de *Gift* seguro que encajan mucho mejor en el mundo de las consolas. Y hacia allí se dirigen sus pasos, ya que dentro de muy poco debutará en la Game Boy, la millonaria consola portátil de Nintendo.



CRIME CITIES

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Techland Software • **EDITOR:** Eon Digital/Acclaim • **PRECIO:** 2.990 Pesetas

Ni Australia ni Siberia. Los delincuentes del futuro serán deportados a un lejano sistema planetario llamado **Pandemia**.

Por J. Font

Próxima parada, Pandemia. Bienvenido al mayor complejo penitenciario del Universo. Tu papel en este submundo de crimen y decadencia es de lo más ingrato: eres La Ley. O al menos uno de sus más curtidos representantes.

Crime Cities sigue una estructura de misiones independientes. No esperes un derroche de imaginación, ya que la inmensa mayoría son simples tareas de escolta o defensa de convoys amenazados por alguna de las mafias planetarias. Pilotas una discreta aeronave, en realidad uno de aquellos coches americanos de hace veinte o treinta años, sólo que con flotadores en lugar de ruedas. Puedes desplazarlo lateralmente, pero no conseguir que se esté quieto en cuanto te elevas. Además, pilotarlo es una pesadilla, ya que la única perspectiva a tu disposición es la del interior de las cabina. Para colmo de males, tu protección casi nunca es suficiente.

Crime Cities pretendía compensar estas deficiencias con espectáculo del bueno: explosiones al más puro estilo *Incoming*, uso y abuso de las posibilidades del Open GL para mejorar las texturas, cuatro ciudades enormes transitadas por cientos de vehículos... Aquí todo tiene una aspecto fantástico y explota estupendamente. Pero las aceras están vacías, nadie pilota las aeronaves que ves estallar en mil pedazos a diestro y siniestro y los edificios no son más que aparatosas barreras que marcan los límites del escenario.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: Pentium 200 MMX: 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300: 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D	✓	
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8





Por G. Masnou

MARRANOS EN GUERRA

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Infogrames • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 5.495 Pesetas

Ya lo dijo Orwell en su mítica y muy malinterpretada *Rebelión en la granja*: **los cerdos son guerreros**.

Que corra la voz: *Marranos en guerra* es una versión tridimensional y porcina de *Worms*. Jamás verás dos juegos tan parecidos entre sí. La verdad es que basta con leer la historia para deducir que la cosa se las trae: para controlar una cantidad infinita de bellotas, tendrás que conquistar las islas de Porkilandia con un ejército de cerdos. La mar de prometedor, ¿no crees?

La mecánica del juego es muy sencilla. *Marranos en guerra* funciona por turnos, o sea, primero mueves tú y luego tus rivales. Cuando le toque el turno a tu ejercito, dispondrás de un tiempo limitado para idear y llevar a cabo tus ataques. Asegúrate de apuntar bien, ya que sólo tienes un disparo por turno. ¿No te resulta un poco familiar?

Pero vamos a lo que vamos. El juego flojea en casi todos los aspectos: jugabilidad insulsa por culpa de un sistema de control defectuoso, inteligencia porcina de tus enemigos reducida a la mínima expresión y gráficos muy inferiores a lo exigible hoy en día. Por supuesto, y como ocurre casi siempre en estos casos, sólo se salva de la mediocridad la opción multijugador. Si quieres alternativas infinitamente superiores a esta, consigue una copia de *Worms: Armageddon*. O de cualquier *Worms*, ya que más vale estrategia por turnos conocida que plagio marranil por conocer.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: Pentium II 266: 64 MB de RAM
Recomendado: Pentium III: 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 — LAN: 4 — Internet: 4





EL REY ARTURO

GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** Cyro Interactive
EDITOR: Friendware • **PRECIO:** 7.450 Pesetas

Por J. J. Cid

Si ordenásemos a las compañías de desarrollo de software por el número de títulos que producen por año, Cryo estaría en lo más alto de la lista. Pero mucho que temo que bajaría muchísimos puestos si lo que valorásemos fuera la calidad media de sus productos.

El Rey Arturo es otra de sus aventuras gráficas con pretexto histórico. Se sitúa en los años oscuros que precedieron a la consolidación del sistema feudal en las Islas Británicas, la época de Arturo Pendragón, héroe de leyenda "gran dragón de Britannia y Monarca Supremo de Inglaterra". El juego toma como base el motor utilizado anteriormente en *La Máquina del Tiempo* para dar forma a una aventura que combina exploración con combates estilo *arcade*. Tomaremos el control de nuestro héroe en un entorno creado en 3D, pero en el que se ha superpuesto una textura prerrenderizada que choca demasiado con los personajes, creados por entero en tres dimensiones.

Pese a tener una trama bien diseñada que consigue captar nuestra atención a lo largo de la aventura, el nivel general del juego no llega a la altura de las producciones actuales. Incluso el diseño del motor complica el normal desarrollo de la aventura. Para combatir y explorar utilizamos el teclado y para la gestión de inventario y la interacción con el entorno, el ratón, por lo que, a no ser que tengamos una habilidad sobrenatural, tendremos que estar cambiando continuamente de postura, cogiendo y soltando el ratón a cada momento.

4

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 350; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Por C. Robles

FUR FIGHTERS

GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Bizarre Creations • **EDITOR:** Acclaim Entertainment • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

Imagina que John Carpenter hiciese un *remake* de una película de Disney. ¿Ya? Pues ahora imagina que alguien hiciera un juego basado en ella. Lo que tienes ahora mismo en la cabeza es *Fur Fighters*.

Colorines, animalitos, casitas de madera, carcajadas, pistolas, balas de verdad, explosiones, tiros en la cabeza... Vaya combinación, ¿eh? Imagina un *Super Mario 64* con la poca vergüenza de *South Park* y el control de *Quake*. Algo raro, ¿verdad? Pues ahí tienes la principal virtud de *Fur Fighters*: que es raro. Completamente diferente al resto de juegos de plataformas, acción, aventuras, disparos, etc.

Un perro malísimo, Viggo, ha decidido gobernar el mundo. Y vosotros, los luchadores llamados Fur Fighters, intentaréis impedirlo. Para evitar molestias, Viggo ha secuestrado a los hijos de los Fur Fighters, suponiendo que así no haréis nada. Pero lo haréis: rescataréis a los pequeños, mataréis vilmente a todos los malos del juego y acabaréis con el terrible Viggo.

Gráficos simplones, unos requisitos técnicos que incitan a mudarse a Silicon Graphics, humor a raudales, textos traducidos al castellano, seis personajes con los que jugar (tendrás que usarlos todos, porque cada uno tiene unas determinadas habilidades necesarias para avanzar en el juego), y disparos. Muchos disparos. Demasiada violencia para ser un juego infantil, y demasiado infantil para ser un juego violento. Sólo apto para niños violentos irreversibles.







Procesador y memoria
Mínimo: Pentium II 366; 32 MB de RAM
Recomendado: Pentium II 500; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 4 Internet 4





HEROES CHRONICLES
WARLORDS OF THE WASTELAND

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** 3DO
EDITOR: Virgin • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

Por J. J. Cid

La popular saga *Might and Magic* vuelve a la carga. Y no con un nuevo título, sino con cuatro editados simultáneamente.

El primero de ellos es *Warlords of the Wasteland*. En él se cuenta la historia de Tarnum, héroe inmortal que se rebela contra la tiranía de la hermandad de corruptos magos que ha convertido su ciudad natal en un desierto repleto de ciénagas y pantanos inmundos. Tras el típico argumento "chicos buenos contra chicos malos", se esconde una única campaña compuesta de ocho escenarios en la que manejaremos a nuestro héroe en su lucha contra las fuerzas del mal. Vale, eso está muy bien, una campaña para hacer de chico bueno, pero ¿hay algo más? Pues no. Eso es todo. Cada una de estas precuelas de *Might and Magic III* que 3DO ha decidido editar por separado consiste en una sola campaña con un hilo argumental único e inflexible en la que las elecciones son mínimas y poco importantes para el desarrollo de la historia.

Como campaña aislada no está mal. La trama es interesante y los escenarios están bien diseñados y resultan bastante divertidos. Lo sospechoso es que se haya editado como juego completo a pesar de lo limitadísimo de su oferta.

4



HEROES CHRONICLES
CONQUEST OF THE UNDER WORLD

Capítulo segundo: Tarnum acompaña a la Reina Allinson a las profundidades del infierno en su lucha con los no muertos.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** 3DO
EDITOR: Virgin • **PRECIO:** 4.990 Pesetas



Este es el más tenebroso episodio de las *Crónicas*. Al igual que los otros tres capítulos, presenta una sola campaña de ocho escenarios en la que ni siquiera puedes elegir el tipo de héroe principal.

En *Conquest of Underworld* todos los escenarios son túneles subterráneos unidos entre sí por una red de puertas de teletranspote que da acceso a las diferentes estancias. Debido a que la mayoría de los túneles son muy estrechos y a la imposibilidad de alcanzar ciertas zonas sin la ayuda de los teletransportadores, la colocación táctica de nuestros héroes es fundamental para la victoria.

Al igual que en los otros tres títulos de *Chronicles*, tenemos la posibilidad de jugar un modo tutorial antes de la campaña, por si no hemos jugado a las anteriores entregas de *Heroes of Might and Magic*. Pese a no salir traducido, la mecánica y la estructura del juego son fácilmente comprensibles, y cualquier jugador ajeno a la saga encontrará en estos títulos un reclamo suficiente para engancharse al mundo de Erathia.

4



Por J. J. Cid

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** 3DO
EDITOR: Virgin • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

HEROES CHRONICLES
MASTER OF THE ELEMENTS



De entre todos los episodios que componen la serie *Chronicles*, ***Master of the Elements*** **es el que tiene un argumento más rico en situaciones.**

El Señor de los Elementos pretende invadir el mundo y para evitarlo, nuestro héroe inmortal, Tarnum, tendrá que aprender una serie de hechizos. Aunque primero tendremos que encontrarlos, desparramados como están en los más inverosímiles rincones del escenario. Así, tendremos que recorrer el plano de la tierra, del fuego, del viento y del agua para acumular conjuros y sabidurías y hacernos dignos de derrotar en épica batalla al Señor de los Elementos.

Este título, al igual que *Clash of the Dragons*, saldrá al mercado poco después de que lo hagan los otros dos títulos de las *Crónicas*. Presenta una estructura idéntica, en cuanto a contenidos y posibilidades, aunque los escenarios son un poco más variados. Como en los otros tres juegos, las diferencias con *Heroes III* son más bien escasas: nuevos objetos mágicos, nuevos campos de batalla. El resto es más o menos igual. Insisto: tal vez no sea mala idea editar aventuras cortas a precio reducido, pero el caso es que éstas son demasiado cortas y el precio tampoco es que sea tan reducido.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: Pentium 133; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 166; 32 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 8 · LAN 8 · Internet 8

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** 3DO
EDITOR: Virgin • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

Por J. J. Cid

HEROES CHRONICLES
CLASH OF THE DRAGONS

Cuarto capítulo: Hace muchos, muchos años, los dragones estuvieron a punto de instaurar una dictadura de bufidos y escamas en el mundo de Erathia.

Este título se basa en una de las leyendas fundacionales del mundo de *Might & Magic*, la que cuenta cómo la Reina Mutare lideró a los clanes de dragones en su intento de hacerse con el control del país.

Clans of the Dragons cierra la serie *Heroes Chronicles* y cuenta con las mismos defectos y virtudes que el resto de títulos. El juego se compone de ocho misiones conectadas entre sí con escenas de corte de discutible calidad y escasa duración, pero que pueden captar tu interés si el mundo de Erathia te fascina y quieres conocer hasta el último detalle de su intrincada historia.

Si es así, encontrarás un nuevo aliciente para comprar más de un título de la serie *Chronicles*, ya que si lo haces podrás descargar un tercer juego gratis desde la página oficial del programa. Cuando el programa de instalación detecta que hay dos o más títulos instalados en el disco duro nos preguntará si deseamos bajarnos un nuevo juego de la serie titulado *World Tree*.

La fórmula de *Heroes of Might and Magic* ha creado un sólido culto. Existe un importante núcleo de aficionados que espera con impaciencia cada nueva entrega de la serie y seguro que a es a ellos a quien va dirigido este cuádruple lanzamiento. Pero 3DO lleva ya seis años vendiéndoles el mismo producto con diferente carátula y a este paso no tardará en agotar su paciencia. ¿Para cuando un *Might & Magic* con motor 3D?

4



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: Pentium 133; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 166; 32 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 8 · LAN 8 · Internet 8

El club de los precios módicos crece mes tras mes. ¿Quién iba a decir que encontraríamos en él miembros tan ilustres como el padre de todos los rallies o la madre de todas las aventuras con ambientación futurista?

RALLY CHAMPIONSHIP



INFOS

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Magnetic Fields
EDITOR: Friendware
PRECIO: 2.995 pesetas

Con sus 80 circuitos y su escrupuloso realismo, *Colin McRae* parecía un juego destinado a reinar en el género de rallies por los siglos de los siglos. Pero *Rally Championship* fue el primer rival que no dijo amén y se atrevió a enfrentarse al padrino con sus mismas armas. Menos circuitos (aunque 35 parezca un número más que razonable), una física no tan precisa y sólo circuitos británicos, pero, aunque parezca mentira, mejores escenarios, mayor nivel de detalle y un modelado de vehículos como mínimo comparable al de Colin. Magnetic Fields ya había liderado el género hace unos cuantos años con *Network RAC Rally*, el juego que ha servido de inspiración a casi todos los que vinieron después, y con *Rally Championship* demostró que aún podía aspirar al máximo. Conducir un Subaru Imprezza por alguno de estos verdes y lluviosos circuitos de Inglaterra o Gales resulta una experiencia completa y exigente.



OUTCAST



INFOS

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Appeal
EDITOR: Infogrames
PRECIO: 2.995 pesetas



Una sonda caída en un mundo paralelo, tres científicos que pueden arreglar el desaguisado y a los que debes proteger como si te fuese la vida en ello y seis enormes escenarios que incluyen bosques, desiertos y ciudades. Una impresionante escena introductoria de alrededor de un cuarto de hora da paso a una de las aventuras futuristas más densas y completas que puedas disfrutar en un PC. Con *Outcast* podrás pasarte días enteros resolviendo puzzles y familiarizándote con la flora, fauna y extrañas costumbres del planeta Adelpha. Si le dedicas tiempo e interés, puedes convertirte en todo un experto en su culto religioso a las esencias y la armonía y su sistema social de castas. Hasta aprenderás a hablar la antigua lengua de los Talan en sus múltiples dialectos. Como detallada recreación de un mundo virtual de fantasía, *Outcast* no tiene rival, aunque tampoco estaría de más que el sistema de juego fuese un poco más variado. Al menos lo suficiente como para justificar la gran cantidad de horas de solitaria relación con tu ordenador que este juego va a exigirte.

MORTYR



Mirage Media consiguió un moderado éxito explotando las bajas pasiones del jugador medio: masacrar nazis es (¿acaso alguien lo duda?) muy divertido. Tal vez porque los consideramos la encarnación del mal absoluto o tal vez sólo porque las manchas de sangre quedan estupendamente en sus siniestros uniformes.
Género: Acción • Precio: 2.995 pesetas

RAILROAD TYCOON 2



Gráficos dignos pero mejorables y algún que otro elemento sospechoso (¿por qué no pueden construirse túneles que crucen colinas?). A pesar de los pesares, este juego de gestión ferroviaria se hizo un hueco en el corazón de los estrategas más pacíficos.
Género: Estrategia • Precio: 2.995 pesetas

ABOMINATION

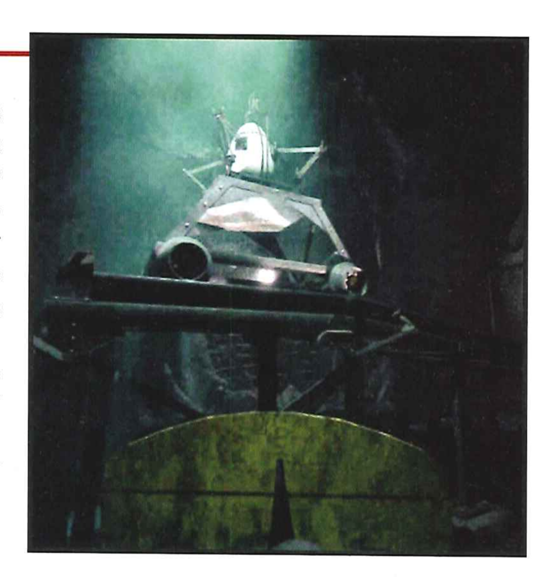


Un juego de acción táctica flojo, algo frustrante, pero, al menos, no tan abominable como hacía prever su título. Una plaga ha llenado de zombies las calles de Estados Unidos. Y ahí entras tú para cargártelos como puedas. Suerte. La vas a necesitar.
Género: Estrategia • Precio: 2.995 pesetas

AMERZONE



A estas alturas, todo hijo de vecino sabe que las aventuras gráficas tienen tres ingredientes básicos: ventanas, preguntas y respuestas. *Amerzone* es un puro misterio sobre el que las preguntas se acumulan. Por ejemplo, si tu personaje es un periodista, ¿por qué su misión es encontrar un huevo y no escribir un artículo o rodar un documental? ¿Qué tiene de especial el huevo en cuestión? ¿Que es muy grande? ¿Que es de pájaro blanco? Si el misterioso país de *Amerzone* fue descubierto en los años treinta por un explorador francés de nombre impronunciable, ¿por qué setenta años después sigue sin salir en los mapas? ¿De dónde demonios ha sacado tu periodista una especie de hidroplano que vuela, flota y se convierte en submarino? ¿Por qué en *Amerzone* las jirafas son sagradas? No sé, parece que tendrás que hacer muchísimos clics con tu ratón para encontrarle respuesta a tantas preguntas.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



INFOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Crystal Dynamics
EDITOR: Proein
PRECIO: 2.995 pesetas

Entre el joven Raziel y su maestro, Kain, hay una cuestión pendiente. Y están decididos a resolverla como corresponde a un par de vampiros: a mordiscos. Raziel es uno de los héroes más versátiles de la historia de los juegos de ordenador: salta, corre, pelea, muerde y, como está muerto (o no muerto), puede moverse con un pie en cada lado de la frontera que separa la vida de la muerte. Esto le permite recolectar almas y resolver todo tipo de endemoniados puzzles en este juego de aventuras espectrales que superó con creces a su muy poco afortunado predecesor (*Legacy of Kain*) para convertirse en un pequeño clásico de la acción vampírica. Un título que pone a prueba tu brújula de explorador y tus reservas de hemoglobina.



GANGSTERS: ORGANIZED CRIME



Extorsión, secuestro, contrabando de alcohol, peleas entre bandas... El Chicago de los años 20 también se asoma al club de las 3.000 pesetas. Lo verdaderamente original de este juego es que no empiezas a construirte una carrera criminal desde cero (como en *Kingpin* o *GTA*), sino que partes de una posición similar a la de Michael Corleone en la segunda parte de *El Padrino*. Eres un reputado hombre de negocios, colaboras con la policía y financias proyectos sociales, pero tu verdadero imperio hunde sus raíces en el mundo del hampa. Bueno, como suele pasar con todos estos gángsters de guante blanco, tanto en la ficción como en la vida real. El puñado de maleantes que tienes repartido a lo largo y ancho de la ciudad de Al Capone es lo que en realidad te da poder. Así que el juego se basa en una inteligente combinación de estrategia financiera, sigilo a gran escala, cinismo y acción directa. No darás muchos golpes, pero debes asegurarte de que todos vayan directos al hígado.







Hemos perdido la cuenta del número de horas que cuesta cruzar el país de Amn de la primera pantalla a la última. Pero son muchas. Y muy sufridas. Puede que exista algún juego más extenso que *Baldur,s Gate II*, pero, desde luego, no en este sistema solar.

BALDUR´S GATE II
Shadows of Amn (1ª PARTE)

Ha sido toda una experiencia. Entre elfos, trolls, ladrones, magos y sorpresas varias, nos hemos dejado media juventud. Pero al menos hemos vivido para contarlo, y ahora ya podemos explicarte con pelos y señales cómo sobrevivir a los niveles más comprometidos de los cuatro primeros capítulos. Ah, y el mes que viene, más.

En los siete capítulos de que consta este monumental juego de rol, te pasas la vida enfrascado en búsquedas de lo más variadas. Algunas pueden completarse en un par de minutos, pero otras, amigo, te harán perder el sueño y las ganas de comer a medida que rastreas escenarios sin ser capaz de dar con ellas. Los siete capítulos de este juego incluyen una cantidad de búsquedas monumental. Algunas pueden necesitar un par de minutos para completarse, mientras otras te tendrán horas frente al monitor. Hay más búsquedas específicas con la clase y el alineamiento que en el original. Además, al completar las búsquedas, estás se premian de una forma más real y afectarán de manera irreversible el desenlace del juego. Por otra parte, los personajes no jugadores han ganado en memoria, con lo que si asesinas a gente inocente o sencillamente no cumples con las leyes de los lugares que visitas, los PNJ no se olvidarán de ti hasta el final del juego. Encontrarás más variedad de monstruos, más rompecabezas, enigmas, historias y encuentros con algunos personajes entrañables de la primera entrega. En definitiva, nos encontramos ante uno de esos juegos que no permiten conciliar el sueño hasta haberlo finalizado.



Nivel 1 de la mazmorra de Irenicus



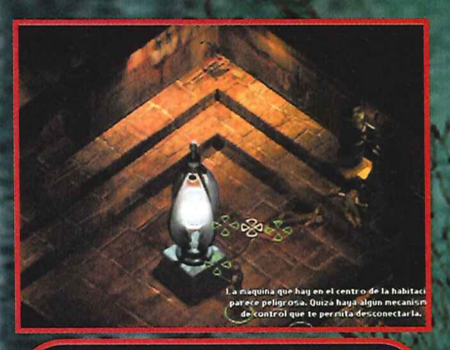
Pese a la dificultad intrínseca de *BG2*, con tiempo y una caña no deberías tener excesivos problemas para completar este nivel. No te servirá para avanzar espectacularmente en la trama, pero si sigues paso a paso nuestro recorrido, conseguirás muchas piezas de equipamiento básicas y unos cuantos objetos mágicos. Además, los diálogos con los miembros de tu grupo harán que te formes una ligera idea acerca de las peculiaridades de Irenicus. No te extrañe si en alguna ocasión esas conversaciones te parecen un tanto surrealistas.

1 Éste es el lugar en el que te encuentras con Imoen. No dudes en incorporarla a tu equipo. También te interesa hacerte compañero de fatigas de Minsk y Jaheira, a los que encontrarás encerrados en las celdas situadas detrás de ti. Para liberar a Minsk basta con decirle cuatro cosas para ponerlo furioso y conseguir que rompa los barrotes. Si quieres sacar a Jaheira de su celda, hazte con la llave que encontrarás en la siguiente sala.



Imoen es el primer personaje que se une a ti.

2 En esta zona debes tener cuidado con las trampas, así que procura valerte de Imoen para detectarlas. También debes utilizar sus habilidades. Además de conseguir tu equipo inicial y la llave para liberar a Jaheira, es importante que no pases por alto las pociones curativas que hay detrás del cuadro de la pared ni la llave de la celda, escondida en el cofre.



Si desactivas la fuente de energía, dejará de crear molestos mephits de relámpago.

3 En esta pequeña sección hay una fuente de energía que no dejará de generar mephits de relámpago hasta que la desactives con el interruptor de la pared. Si te sientes con ganas de marcha, no la desactives enseguida para que salgan bastantes mephits. Cada uno que mates te dará 420 puntos de experiencia.

4 El genio te planteará una adivinanza ante la cual se te plantean dos posibles respuestas. Escoge "pulsar el botón". De esta forma, te enfrentarás a un ogro mago. Es una buena manera de conseguir muchos puntos de experiencia. No es que te recomendemos luchar por luchar. La otra opción también te obligaría a pelear y la ganancia en experiencia sería mínima.

5 Aprovecha esta zona para aprovisionarte de pociones curativas. Cuando el gólem del alcantarillado te pregunte, dile que eres su amo. De esta forma, le podrás pedir que te abra las puertas por las que acceder a más áreas de la mazmorra. Te dirá que necesita la piedra de activación. La encontrarás en la zona 7.

6 No dejes para mañana lo que puedas hacer hoy. Si no eliminas ahora a los dos gólems de esta pequeña sala, te atacarán más adelante. Provoca la pelea desenfundando tu espada con un rápido clic.

7 Rielev, que está en su burbuja artificial, te pedirá que la desactives y acabes con su sufrimiento. Hazlo, ya que este sencillo acto de caridad te dará puntos de experiencia. Además de darle esa satisfacción, no pases por alto en este punto las células de energía (las utilizarás en el punto 8) y la piedra de activación que está en la mesa (es la que debes llevar al gólem del alcantarillado que encontraste en el punto 5).

8 Usa las células de energía para activar cuatro de las burbujas de esta sala y escuchar las lacrimógenas historias de los mutantes cautivos. Aunque no es básico que pases por esta zona, en ella hay un bastón +1 que justifica tu visita.

9 En esta pequeña biblioteca te atacarán unos cuantos trasgos. Después de acabar con ellos, registra las estanterías para hacerte con material útil y no olvides curarte antes de abandonar la sala.

10 Aquí son los enanos locos los que pretenden aguarte la fiesta. Lo ideal es ocuparse primero de los duergar y luego de los arqueros. Cuando hayas acabado con todos, registra los cadáveres para conseguir bellotas y armadura. No podrás abrir la puerta cerrada porque todavía no tienes la llave. Déjalo para más adelante. Al salir, ten cuidado con la trampa que hay en el pasillo que conduce a la zona 11.

11 Pulsa el interruptor del centro de la sala dos veces en cuanto puedas. Con esta acción, matarás dos pájaros de un tiro: por un lado, desactivarás la esfera de protección del alcaide, y por el otro, hará que se abra la puerta de acceso a la mazmorra.



El alcaide que se esconde en la esfera de protección se abalanzará sobre ti en cuanto te vea.

12 Una vez que te hayas deshecho del otyugh, explora la sala de cabo a rabo para que no se te pase por alto ningún objeto. Coge la varita mágica en forma de llave congelada y el resto de llaves mágicas, ya que te serán de gran utilidad en el siguiente nivel). Toma el siguiente pasillo hasta llegar al dormitorio. Evita las trampas y coge la estatuilla Elemental del Aire para poder cruzar la puerta en el punto 15.



Bienvenido a la habitación de las simpáticas dríadas. Intentarán ayudarte.

13 Si has seguido nuestros consejos hasta ahora, tu paso por esta sala será tranquilo. Encontrarás tres encantadoras dríadas que te proporcionarán algo de información general. También te indicarán dónde encontrar las bellotas. Si las cogiste en su momento, puedes estar tranquilo. Tampoco debes temer nada si acabaste con los dos gólems de hace un rato. Si no, ahora te atacarán cuando vayas al dormitorio del amo.

14 Imoen te resultará de gran ayuda en esta habitación, ya que está plagada de trampas. Hay varios ítems interesantes en esta sala, el más importante de los cuales es la llave del portal. Si no cruzaste la puerta en el punto 15, ahora es el momento de hacerlo, ya que tienes la estatuilla.

15 En este área tendrás que luchar contra varios mephits y hablar con un genio. Una vez dentro, dirígete primero hacia la izquierda para hurgar en el cofre, luego da marcha atrás hasta que te encuentres con la lámpara en que está encerrado el genio. Frota la lámpara y aparecerá. Si accedes a liberarlo, te dará una espada estupenda, pero necesitas su frasco para hacerlo. Lo tienen las dríadas del punto 13. Si vuelves atrás, te lo darán gustosas.

16 Para pasar al segundo nivel sólo tienes que cruzar el portal.

EL PASEO DE WAUKEEN

Sólo te hemos indicado algunos lugares de este nivel porque el mapa del juego te indica qué puedes encontrar en cada lugar. Nada más aterrizar en este nivel contemplarás cómo los Magos Encapuchados detienen a Irenicus e Imoen tras una refriega entre ambos. La razón es que el uso de la magia está prohibido en la ciudad a no ser que dispongas de una licencia. La carpa del circo es el único lugar en el que debes completar una búsqueda. De todas formas, es recomendable que te dediques a explorar para hablar con otros personajes y comprar productos interesantes en las diferentes tiendas. Cuando hayas completado la búsqueda del circo y tengas las alforjas llenas, dirígete los barrios bajos para pasar al capítulo 2.



1 El nivel empieza con malas noticias: una secuencia de vídeo te muestra cómo los Magos Encapuchados se llevan a Imoen.



La posada es el sitio ideal para tomarse un respiro.

2 La posada puede ser una buena opción si crees que tus chicos merecen un rato de descanso.

3 Éste es el punto clave del nivel. Se trata de salvar a la gente del circo, y para hacerlo debes empezar por dirigirte a un chaval que se llama Giran y está muy bien informado. Te pedirá que rescates a su madre, que ha quedado atrapada en el interior de la carpa. Cuando entres, un genio saldrá a tu encuentro y te hará una pregunta para dejarte entrar. La respuesta correcta es "El príncipe tiene 30 años y la princesa 40". Toda la gente del circo ha cambiado de aspecto como consecuencia de un poderoso hechizo. Hay un gran ogro que es en realidad una PNJ llamada Aerie y que se sumará a tu grupo cuando la salves y le devuelvas su identidad. También hay una araña enorme a la izquierda que es en realidad la madre de Giran, así que habla con ella. Para devolver a Aerie a su estado normal, debes entregarle la Espada del Ogro que encontrarás en la carpa y luego invitarla a sumarse a tu grupo.

Los enemigos que te atacan no son más que ilusiones, así que puedes hacer que desaparezcan utilizando el conjuro de disipar magia contra ellas. Cuando llegues al final, te encontrarás frente a frente con una ilusión llamada Kalah, que está intentando matar a Quayle. Has de destruir a Kalah y salvar así a Quayle, para que pueda volver al circo y recuperar su estado normal. Después de salvar a Quayle, ve al encuentro del chaval y dile lo que le ha pasado a su madre para obtener un punto de experiencia. Luego habla con el guarda. Te servirá para obtener un punto de reputación.



En esta misión debes salvar a la gente del circo.

4 Atraviesas el Mercado del Aventurero, lleno de productos muy útiles pero que no vas a poder permitirte comprar. Será mejor que intentes volver más tarde, cuando seas un poco más rico.

5 El Antro de los Siete Valles es el escenario de una batalla muy dura pero también muy provechosa. Ve al piso de arriba, donde te toparás con un grupete de cinco malos. El enano llamado Mencar empezará a meterse contigo de mala manera, buscando camorra. Dile que no quieres pelear y no te atacarán, más adelante ya llegará el momento adecuado de enfrentarte a ellos. Convoca a todas las criaturas que puedas y lleva a tu grupo hasta donde está el mago Amon. Intenta derrotarle antes de que movilice a sus criaturas. Tus acompañantes te ayudarán a mantener al resto de la sala a raya.

Lo más seguro es que la batalla se tuerza un poco, por lo que es posible que te convenga meter prisa a todos para que puedan huir de un enemigo si no les queda más remedio. El enano es impresionante y dispone de unos 200 puntos de golpe. El bárbaro tampoco es moco de pavo y tiene algunas habilidades secretas que le hacen especialmente peligroso. Puede que el ladrón huya en cuanto tenga oportunidad, pero no te preocupes. Podrás deshacerte del enano aturdiéndolo con un orbe cromático y matarlo a cuchilladas. Te llevarás un botín en equipo que te costaría unos 9.000 monedas en una tienda, por lo que la batalla merece la pena.

CAPÍTULO II

Los barrios bajos

Aquí es donde empiezas el segundo capítulo después de hablar con Gaelan Bayle (1). Te dice que sabe quién te ayudará a encontrar a Imoen por 20.000 monedas. Así que, a no ser que hagas trampas, por ahora te va a ser imposible conseguirlo. El Corona de Plata (2) es la parada más importante del nivel. Dentro hay varios PNJ que pueden unirse a tu grupo y realizar diversas tareas. Es entonces cuando el juego pasa a ser no lineal. Absolutamente todos los personajes que te encuentras van a pedirte ayuda, así que ve realizando misiones hasta que consigas las 20.000 piezas de oro que necesitas. Lo mejor es llevar a cabo las dos que tienen lugar en el Corona de Plata: salvar a los esclavos, que es una misión que consta de dos partes, y limpiar el castillo de Nalia de los malvados trolls, lo que te reportará unos buenos ingresos, sobre todo si eres un guerrero.

No olvides visitar la tienda de la casa de Gaelen Bayle.



1 Aquí podrás visitar la estupenda tienda del piso de arriba de la casa de Gaelen Bayle.

2 El Corona de Plata. Dedícate a explorarlo, ya que aquí encontrarás a Yoshimo, que se unirá gustoso a tu expedición.

3 El templo. Ven aquí si muere algún miembro de tu grupo para resucitarlo.

4 Aquí es donde tiene lugar la segunda parte de la misión de los esclavos, pero no has de entrar por aquí, sino desde el alcantarillado que empieza en el Corona de Plata.

5 La Esfera Planar es el escenario de una gran aventura secundaria. Si eres un mago, esta misión te conduce a tu Fortaleza, pero la única manera de hacerlos es yendo a los Montes de Umar para que el explorador Valygar se una a tu grupo.

6 Éste es un mercader halfling del mercado negro que sólo aparece por la noche. Tiene a la venta un buen material, como una espada wakisazhi +1 o un escudo mediano +1.

La empalizada de esclavos

Hay dos formas de entrar en este mapa: a través del alcantarillado o directamente desde los barrios bajos. Lo mejor es hacerlo por las alcantarillas, así le sacas más provecho al mapa del nivel. Deberás superar dos encuentros muy duros, pero no deja de ser un aperitivo para el nivel del castillo de Nalia.

1 Nada más entrar padecerás el ataque del capitán Haegan y su banda de traficantes de esclavos, entre los que hay varios arqueros. Nalia o Anomen pueden ayudarte utilizando el objeto que protege de las armas arrojadizas. Prepárate para convocar algunas criaturas o animales, pero guarda al menos un buen hechizo de convocatoria para la próxima batalla, a menos que tengas pensado descansar entre una y otra o comprar un pergamino. Esta batalla es muy dura, ya que el enemigo ocupa buenas posiciones de combate y tú no. Básicamente, te estás metiendo en una emboscada. El orbe cromático puede ser muy útil, así como los conjuros de retención y encantamiento de personas. Haegan cuenta con buenos objetos y también podrás hacerte con varias gemas. Asegúrate de coger su llave.

2 Cuando abras esta celda verás a un par de trolls dentro. Mátalos. Recuerda que sólo el fuego o el ácido pueden acabar con ellos. Habla con la niña para liberarla.





Utiliza el detector de trampas en este lugar.

3 Utiliza el detector de trampas de cualquiera de tus personajes para evitar la que hay en este punto.

4 Debes abrir dos celdas, aunque no encontrarás resistencia. Prepárate para luchar contra unos magos antes de avanzar. El combate te resultará mucho más fácil con un par de hechizos de disipar magia.

5 Cuando llegues a esta sala te atacarán unos cuantos Yuan-Ti desde el punto 6 y varios magos y un par de arqueros desde el punto 7. Por supuesto, los magos son tu mayor preocupación. De todas formas, si algún personaje las pasa canutas, podrás huir si entras por esa dirección. Da marcha atrás por el pasillo y métete en una de las celdas. Los magos no te seguirán. Si atacas desde la otra entrada (9), lo más seguro es que actives la trampa dispuesta en la escalera (8) cuando te lances sobre los magos.



La entrada a los barrios bajos. Ten cuidado con las trampas de este sector y no te dejes ningún objeto.

Lo más importante aquí son los hechizos de confusión y dominación. Puedes convocar a algunos animales para que te precedan cuando entres en la sala. Luego haz que se lancen contra los magos mientras despliegas al resto de tu grupo. Minsc puede encargarse del Yuan-Ti, después de aplicarse un aceite de velocidad con el que dará rienda suelta a su habilidad de furia, lo puedes lanzar contra los magos. El resto del grupo puede quedarse en el centro de la sala y atacar con hechizos desde cierta distancia.

6 Aquí te enfrentas a unos cuantos Yuan-Ti. En el interior del baúl hay un pergamino de protección contra el mal.

7 Cuidado con los magos y arqueros de esta sección. Encima de la mesita encontrarás un anillo de oro y otro de plata.

8 Al final de la escalera hay una peligrosa trampa. Utiliza el detector para solucionarlo.

9 La entrada a los barrios bajos. Ten cuidado con las trampas de este sector y coge todos los objetos que encuentres a tu paso.

La bodega del Castillo de Nalia



Aquí podrás acabar por fin este capítulo matando al jefe de los trolls. También puedes hacer uso del guiso de perro como cebo.

1 Entrada al nivel. Coge el amuleto protector del cofre con trampa.

2 Elimina a todos los trolls. En el interior del armario hay varias monedas de oro.

3 Hay un grupo de umber hulks por aquí y por el pasillo.



Encontrarás un grupo de umber hulks en las zonas 3 y 4.

4 Pasillo que conduce al comedor. Utiliza el detector de trampas en esta sección.

5 Éste es el comedero de los umber hulks. Si consigues colocar el guiso de perro, los hulks se abalanzarán sobre él y te dejarán vía libre. Lo mejor es darle el guiso a Minsc o un ladrón y que se escondan entre las sombras en el punto 2. Luego ve hacia allí y haz clic en el panel del suelo que hará las veces de contenedor. Haz clic en el guiso e irá a para al contenedor. Escóndete otra vez inmediatamente, porque cuando hayas cambiado de sitio el guiso, los umber hulks vendrán en esta dirección.

6 Torhal es el jefe. Están con él un par de trolls gigantes. Lo mejor es que prepares una emboscada en el punto 3 y lo empujes por la puerta. Haz que un puñado de criaturas y animales a los que hayas convocado previamente le esperen allí y proyecta sobre ellos todos los hechizos que tengas para ayudarles. El combate puede ser muy duro, pero si concentras los ataques a los trolls de uno en uno, no tendrás mayor problema.



Torhal es el jefe. Es muy duro de pelar, pero una vez eliminado podrás acceder al siguiente nivel.

Coge los ítems de la sala y presta mucha atención al relato de Nalia. Luego vuelve al patio, de esta manera, completarás la misión y obtendrás una gran cantidad de puntos de experiencia. Si eres un guerrero, Nalia te ofrecerá la posibilidad de ponerte al mando de la fortaleza. Evidentemente, aceptarás, obteniendo instantáneamente 10.000 monedas de los impuestos. Si tienes el dinero para pagar a Gaelan Bayle, entonces ve a buscarlo. Verás que el precio ha bajado hasta los 15.000 monedas. Con esta acción se acabará el capítulo 2. Tu próxima parada será el Gremio de los Ladrones de Sombras, en el distrito del muelle.

CAPÍTULO III

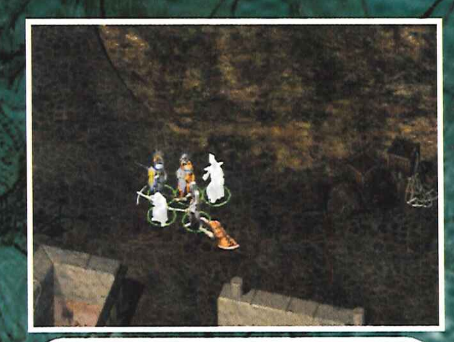
El distrito del muelle

Después de dar el dinero a Bayle para que te informe sobre Imoen, tu próxima parada es el distrito del muelle. El dinero ha ido a parar al gremio de los Ladrones de Sombras y estás a punto de recoger los beneficios de tu inversión. Cuando entres en el gremio, explora el pequeño sector que se encuentra dentro de la puerta de la entrada. Hay otro sector parecido algo más al norte y, después, encontrarás el "auténtico" gremio a través de una puerta secreta que verás a la derecha.



Ésta es una entrada alternativa al refugio del gremio de los ladrones.

1 Ésta es una entrada alternativa al gremio de los ladrones. Aran, el hombre con quien debes hablar, está en un sector subterráneo secreto del gremio, al que conduce esta puerta. De todas maneras, dejo esto para después y ahora entra por el edificio principal.



Debes hablar con Aran para que te encomiende tres misiones.

2 Después de hablar con Aran, te encomendará tres misiones. La primera es encontrarte por la noche con un miembro del gremio en los muelles. La noche empieza entre las 9 y las 10 según el reloj del juego.



3 El miembro del gremio te traerá hasta aquí y se iniciará una secuencia en la que resulta asesinado. Regresa donde está Aran y cuéntale lo sucedido. Yoshimo te pedirá que le ayudes a encontrar a un tal Renal Cebollorojo para solucionar un problema personal. Ayúdale y serás recompensado.

4 No tiene nada que ver con la misión principal, pero el herrero Cromwell puede hacerte objetos especiales cuando compres todas las piezas. Pásate por allí y enséñale lo que has reunido hasta ahora.



Muestra a Cromwell lo que has reunido hasta ahora.

5 Al cruzar la entrada del gremio verás a un tipo llamado Bloodscalp que ofrece una misión relacionada con este edificio. Si tu personaje principal es un ladrón, ésta es tu misión más importante, así que acepta su oferta.



Bloodscalp te ofrecerá una misión relacionada con este edificio.

Nivel oculto del ladrón de sombras

No hay mucho que hacer aquí, salvo buscar a Aran, que está en el punto 3 y luego llevar a cabo las tres misiones que te ofrece. Por lo demás, tendrás un pequeño encuentro cerca de la entrada alternativa a 2. Pero explora el nivel si así lo deseas. Hay una escena muy divertida en la segunda sala de entrenamiento (punto 5). Si Yoshimo está en tu grupo podrá darte algún objeto, ya que se trata de su gente.

1 Entrada desde la zona principal del gremio. Prepara tu estómago para ver algunas escenas realmente sanguinarias.

2 Entrada alternativa que conduce directamente a este nivel desde el distrito del muelle.



Ésta es la entrada desde la zona principal del gremio.

3 Aran Linvail no sólo es el jefe, también es el tipo que se ha quedado con tu dinero. No parece muy de fiar, pero deberás hacer lo que te pide. Te dará dos objetos y te encomendará tres misiones que debes superar si quieres que te conduzca al lugar en que está Imoen. La primera es encontrarte en los muelles con un miembro del gremio. Utiliza el mapa como guía. La segunda es ir a la taberna de los Cinco Dragones, en el distrito del puente, y eliminar a un par de sus ladrones, que se están colando en un gremio rival. Cárgate también al contacto del gremio con el que debían encontrarse: hará su aparición poco después de que hayas matado a los otros dos. Luego ve a ver otra vez a Aran. La tercera misión es mucho más larga y tiene lugar en el distrito del cementerio. Ha llegado el momento de cazar vampiros, así que no olvides tus estacas.

4 En esta sala contemplarás un espectacular duelo entre un maestro y un aprendiz.

5 Aquí un ladrón de sombras te propondrá unirte a él para traicionar a Aran Cinvail.



La no muy agradable cámara de tortura.

6 En la cámara de torturas conocerás a Botero, el torturador oficial, y a su ayudante.

7 En la prisión se encuentra Achon, un antiguo lugarteniente con muy malas pulgas.

La cámara del sur

Esta es la pequeña cámara que conecta con la parte sur de la tumba subterránea. Ojo con la primera sala; allí te espera una emboscada de muertos vivientes.

1 Cuando entres en este sector, deja a tu grupo en la puerta y lanza tus hechizos defensivos. Verás una pintura de un hombre en el suelo en cuanto hayas avanzado un poco. Haz que el más duro de tus guerreros se acerque a la cabeza de la pintura, pero cuidado, no pises la zona de los ojos si no quieres caer en una trampa. Cuando llegue al final de la cabeza de la pintura, se abrirán todas las habitaciones y atacarán los muertos vivientes. Hay cuatro trampas en la pintura: dos en los ojos, una en su barbilla y otra en la mano que señala hacia el sur.

2 Si consigues eliminar al vampiro que acecha en la esquina, conseguirás un pergamino de muerte.

3 Abre bien los ojos, ya que aquí hay una puerta secreta que da acceso a otro sector.

4 Prepárate para una pequeña escaramuza en el vestíbulo. En este caso, tus rivales serán cinco molestos y duros incorpóreos.

5 Hay tres trampas en este sector y otra en el vestíbulo que conduce hacia el este. Como no todo tiene que ser negativo, podrás recoger objetos en varios puntos de este sector.



Cuidado con el vampiro que acecha en las sombras.

CAPÍTULO IV

La ciudad de Brynnlaw

Es en este capítulo donde las cosas empiezan a ponerse realmente extrañas. Tu principal objetivo en Brynnlaw es conseguir entrar en Spellhold, donde está retenida Imoen. En cuanto acabes con esto, podrás elegir entre volver a Brynnlaw o ir directamente a Underdark. La primera opción es la más adecuada, ya que te permite pasar por la ciudad de Sahaugin, el lugar en que encontrarás uno de los objetos mágicos más interesantes del juego.



Para entrar en Spellhold, puedes utilizar dos tácticas diferentes: hacer que te admitan como prisionero o cruzar la puerta principal y pedirle al jefe de los guardianes que te enseñe el lugar. En la primera opción, la persona encargada de admitir gente en Spellhold es el pirata Lord Desharik (5). Puedes entrar en su casa sobornando al guarda con 300 monedas de oro. Para conseguirlas, puedes salvar a una mujer que está retenida en la mansión de Lady Galvena (4). Un hombre te hablará de ella en la taberna Vulgar Monkey (3) y poco después será asesinado. Para introducirte en la mansión de Lady Galvena, debes matar a un PNJ llamado Chremy y coger el medallón que te permite el acceso. Aun así, tendrás que luchar contra los guardias y después contra Galvena y sus hombres para liberar a la mujer. Llévala junto a su amigo en el muelle y este último te hablará del Lord pirata. Cuando lo encuentres, dile que estás loco o, si tienes a Yoshimo en tu grupo, puede hacer que te admitan. Entonces pasarás directamente a una secuencia en la que apareces en una celda.



El capitán Saemon te ha traicionado y un grupo de vampiros te preparan una emboscada.

La otra opción es seguir el camino que conduce a Spellhold, en dirección Norte. Para cruzar el puente, necesitarás un objeto llamado Wardstone. Si no lo tienes, te convertirás en estatua de piedra. Encontrarás este valioso amuleto en la casa de un Mago Encapuchado en el punto 6. Entra, mata al mago y coge la Wardstone de la mesa. Luego dirígete a la entrada de Spellhold, que está subiendo las escaleras. Saldrán a tu encuentro unos cuantos enemigos. Una vez dentro de Spellhold, el coordinador te enseñará el lugar y se iniciará una secuencia con Irenicus.

1 Cuando bajes del barco, descubrirás que el capitán Saemon ha tenido el detalle de traicionarte. Por su culpa, vas a tener que enfrentarte a un grupo de vampiros. Si decides descansar primero, podrás evitar este combate, aunque es muy fácil.

2 Debes dirigirte al templo situado en este punto si tienes heridos o necesitas algún tipo de curación.

3 En la taberna serás testigo de la muerte de Sanik y eliminarás a su asesino.

4 La mansión de Lady Galvena es un salón de "placeres románticos".

5 Para entrar en la casa del Lord pirata tendrás que sobornar a un guardia.

6 En la casa del mago encapuchado afrontarás un difícil duelo contra Perth.

7 Éste es el camino por el que llegarás a Spellhold.

Al final del nivel, tienes la opción de perdonar a Saemon y volver a confiar en él. Si decides hacerlo, se abren una serie de opciones: cuando hayas acabado en Spellhold, podrás optar entre cruzar un portal que te conducirá directamente a Underdark o regresar a Brynnlaw y ayudar a Saemon a conseguir otro barco para que te lleve al lugar en que está Irenicus. Esta última opción te lleva a la ciudad de Sahaugin. Lo mejor es seguir esta última opción después de haber acabado en Spellhold.

Saemon quiere que le ayudes a conseguir el barco del Lord pirata. La única manera de sacarlo de la ciudad es conseguir un cuerno que abra las puertas del mar. Has de entrar a hurtadillas en la casa de Cayia (8) y cogerlo de la mesa. Si te descubre, llamará a los guardas y tendrás que luchar, pero se trata de un combate fácil. Una vez te hayas hecho con el cuerno y te encuentres con Saemon en el muelle, el Lord pirata y su banda atacarán el barco. Tras esta batalla, Saemon te dará la espada de plata (acéptala), aunque el barco será abordado por los Githyanki, a quienes Saemon robó la espada. A mitad de batalla se iniciará una secuencia tras la cual aparecerás en la ciudad de Sahaugin, habitada por pescadores.

El laboratorio de Irenicus

Dispones de nuevo de varias opciones para resolver este nivel y también podrás elegir cómo quieres salir de él. El camino que te sugerimos es complicado, pero se trata de uno de los episodios más importantes del juego. Tu primera opción es entrar en el nivel y encontrarte con tu aliado, el capitán Saemon, quien, como bien sabes, ya te ha traicionado una vez. En este punto, el juego pone a prueba tu sentido común y tu inteligencia práctica. La reacción más lógica sería mandar a Saemon a la porra o incluso matarlo, pero te interesa confiar en él una vez más, por estúpido que parezca. Necesitas una información valiosa que sólo él puede darte. Por supuesto, te traicionará de nuevo, pero el riesgo que corres habrá valido la pena. Cuando acabes con él, por supuesto.

En un momento dado, te encontrarás con Lonk el Mago, que está al mando de la prisión. Lonk tiene la llave que libera a los prisioneros. Lo mejor es sobornarlo ofreciéndole 200 monedas de oro por liberarlos. No le va a parecer suficiente, y como 10.000 sería una tomadura de pelo, lo mejor es que le ofrezcas 2.000. Si no te llega, hay 400 monedas de oro en el punto 4. También puedes matar a Lonk, pero piénsatelo dos veces. Puede que no tenga ni media bofetada, pero está cerca del nivel 20. Si le atacas, su arsenal de conjuros le mantendrá inmune ante prácticamente cualquier ataque, así que tú decides cómo resolver esta situación.

Si sobornas a Lonk, se iniciará una serie de secuencias y diálogos que te llevarán directamente a la batalla con Irenicus. El juego intenta meterte de lleno en esta batalla sin que te dé tiempo a prepararte, así que hazlo antes de hablar con Lonk. Y date prisa. La Armonía Defensiva, los Comandos Caóticos y las pociones de fuerza son útiles para tus guerreros porque has de atrapar a Irenicus lo antes posible. Si tardas demasiado, creará dobles de todos los miembros de tu grupo para que te ataquen. Contarás con la ayuda de los prisioneros, pero la mayor parte de la batalla corre a tu cargo. No llegarás a matar a Irenicus, ya que logrará escapar. Por lo tanto, te quedará otra batalla pendiente.

Si tienes a Yoshimo contigo, ya sabrás que no estaba en la mazmorra de Irenicus por accidente. Es un enemigo que se ha hecho pasar por tu aliado y ahora tendrás que enfrentarte a él (al menos recuperarás tus cosas). Yoshimo cuenta con la ayuda de los Asesinos, una banda de ladrones que te atacarán en la misma sala en la que te enfrentaste con Irenicus. Te espera una lucha encarnizada en la que tus personajes más débiles se llevarán la peor parte. Si conseguiste prepararte para la última batalla, tu inventario te servirá también para esta otra. Lo mejor es que uno de tus curanderos lance el conjuro Santuario para ocultarse y curar a los demás miembros del grupo.

Cuando haya finalizado el combate, tendrás que decidir cómo quieres salir del nivel. Hay un portal en el punto 6 que lleva directamente a Underdark y al capítulo 5. La llave está en la prisión, en el punto 7. La otra opción es subirte otra vez al barco del capitán Saemon e ir a buscar a Irenicus. Saemon estará en el nivel de la prisión, esperándote para hablar contigo si es que no lo mataste antes o le mandaste a freír espárragos. Esta opción es la mejor. Te llevará a una ciudad extra que se te pasará por alto si usas el portal. Además, la ciudad contiene un objeto mágico excelente que puedes obtener muy fácilmente una vez estés allí. Ya sólo te falta una cosa por hacer: Debes coger los objetos del nivel de la prisión. Pero si has decidido confiar de nuevo en Saemon, te estará esperando en un pasillo por el que necesitas pasar para llegar hasta la oficina de Irenicus. Nada más verte, hablará contigo. Entonces has de tomar una decisión, seguirlo o usar el portal. Para coger los objetos sin que te entretenga Saemon, proyecta un hechizo de Invisibilidad sobre uno de tus guerreros Aemon. Tendrás que luchar contra un gólem de barro, pero puedes vencerlo y obligarle a abrir la cerradura del armario. Cuando vuelvas podrás hablar con Saemon.



1 No mates al traidor de Saemon, ya que te hablará de los prisioneros.

2 En este lugar hay una estatua que tendrás que coger.

3 Si tienes demasiados objetos, coge aquí sólo los que más te interesen.

4 Prepara a tus hombres. Aquí afrontarán casi todos los combates de este nivel.

5 Para abrir la puerta necesitarás la llave que hay en el piso de abajo.

6 Éste es el portal que da acceso al Underdark.

7 Entrada al nivel de la prisión. Aquí encontrarás la llave de la puerta (5).



Aquí se desarrollan casi todos los combates.



Saemon te estará esperando a la entrada del nivel.

La ciudad de Sahuagin

Esta ciudad es opcional, pero merece la pena viajar hasta ella. Sólo podrás verla si decides confiar de nuevo en el capitán Saemon y sales del laboratorio con él en lugar de atravesar el portal que lleva hasta Underdark, tu próxima parada. Sahuagin está habitada por un puñado de arrogantes pescadores y la estrategia a seguir es bien sencilla: di que sí a todo lo que te digan al principio y después, cuando hayas completado el nivel, mátalos a todos y vete. Te encuentras en medio de una guerra civil entre el Rey y una banda de rebeldes liderados por un Príncipe. El Rey te ve primero y te pide que mates al Príncipe. Di que lo harás. Entonces una Sacerdotisa te contará en secreto que el Rey está loco y que debes ponerte del lado del Príncipe y matar al Rey. Vuelve a decir que sí. Y esta vez, hazlo. Si lo crees necesario, mata después al Príncipe, ya que también es un colgado. De todas formas, tu prioridad es hacerte con un objeto llamado Capa Espejo, que pertenece a una Sacerdotisa. La encontrarás en el punto 8.



El Rey te pedirá que le demuestres tu lealtad matando a un Ettin.

1 El Rey hará que le demuestres que tu grupo merece su confianza matando a un Ettin (es fácil). Después, sigue sus planes para matar al Príncipe y vuelve con su corazón en la mano.

2 Una Sacerdotisa te dirá que te encuentres con ella aquí. Te soltará una triste historia acerca de que la gente del lugar quiere al Príncipe vivo y al Rey muerto. Por muy tentado que te sientas a cortarle su fea cabeza, dile que hablarás con el Príncipe.

3 El mercader del templo. Compra algunas pociones curativas si puedes pagarlas. No las vas a necesitar en este nivel, pero sí en Underdark.

4 Utiliza el detector de trampas, ya que aquí hay una muy poderosa.

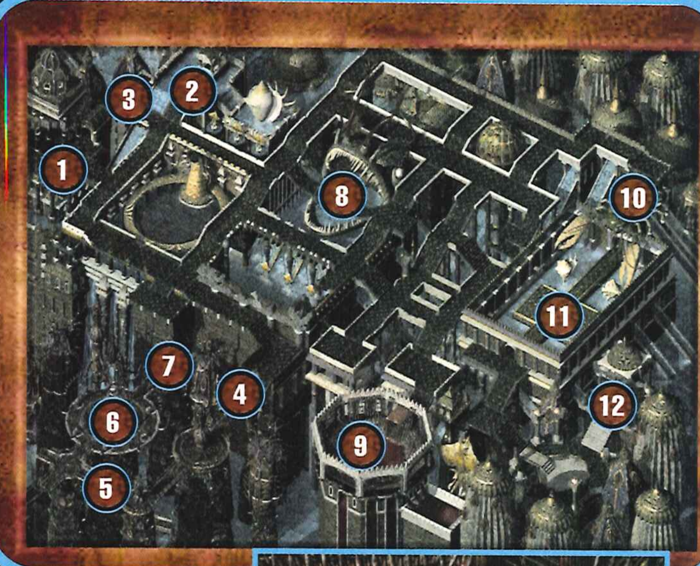
5 Más trampas. Si quieres conservar la salud de los protagonistas, ya sabes lo que toca.

6 Un puñado de duendecillos o algo parecido han urdido un pequeño juego. Hay unas cinco trampas en el área central por la que vas a pasar después de hablar con los duendecillos. El juego que te proponen es relacionar cinco objetos con cinco personajes del reino Olvidado. Entre ellos están Drizzt y Elminster. Aunque el juego es fácil, ahí van las respuestas: Drizzt se queda con la cimitarra, Elminster con la pipa, Khelben con el bastón, Alustriel con el colgante y Piergeiron el casco.

7 Es imprescindible que te hagas con el objeto vigilado por un Guarda no violento. Es un diente que abre la puerta por la que llegarás hasta el Príncipe. Habla con el guarda. Puede que consigas convencerle de que te lo dé, aunque lo mejor es que lo mates. Al no ser un personaje violento, es fácil atacarle y tumbarlo rápidamente.

8 Aquí empezará tu primera batalla. Luego irás pasando por otros pequeños combates, en su mayoría contra arqueros, hasta que des con el Príncipe. Cuando llegues a esta zona, te atacarán los rebeldes. La Sacerdotisa es tu principal objetivo. No uses magia contra ella. Después de matarlos a todos, coge su abrigo y busca una manera de identificarlo lo antes posible. Este abrigo devuelve todos los hechizos dañinos al que los proyecta. Se trata de un amuleto que funciona siempre, sin que tengas que activarlo. Ahora podrás matar a un montón de magos sin moverte siquiera, contemplando cómo se lanzan a sí mismos misiles mágicos y flechas de fuego. No reflejará los hechizos para controlar la mente, pero aun así es un ítem estupendo.

9 Esto es una especie de foso que contiene un monstruo extrañísimo llamado Señor de los Zombies Marinos. Hay seis monstruos en total. Lanzan el hechizo llamado Nube Asesina.





Esto es una especie de foso que contiene un monstruo extrañísimo.

10 Por esta puerta te trasladarás al punto 11.

11 Procura que todos tengan un arma de larga distancia porque puede que no consigas alcanzar a algunos de los enemigos que aparecen aquí.

12 Aquí es donde, por fin, encuentras al idiota del Príncipe y donde está la entrada a Underdark, que podrás utilizar una vez consigas la cuerda tras matar al Rey. Dile al Príncipe que matarás al rey y así podrás salir de este maldito lugar. Te dirá que vayas a ver al Rey y le des un corazón falso. Cuando el Rey esté distraído, el Príncipe llevará a sus hombres para que te ayuden en la lucha. Ve, convoca a un puñado de monstruos y sitúalos alrededor del Rey antes de que empiece el combate. Una vez acabado, conseguirás la llave de la cámara del tesoro del Rey. Luego podrás dirigirte a Underdark. Como ya te hemos dicho, si quieres puedes matar también al Príncipe. A nadie en este juego le importa lo que les pase a estas criaturas tan estúpidas.



EL PRIMER Indoor Karting en ESPAÑA
. Espectacular circuito cubierto de 500m de recorrido, condesniveles, curvas peraltadas, banking de Indianápolis y túnel de Mónaco
. Organización de carreras
. Mangas individuales
. Karts 4 tiempos 200cc
. Monos y cascos para todos los pilotos
. Pista de asfalto
. Parrilla de salida F1 con luces
. Panel suspendido de cronometraje instantáneo
. Cronómetro en el volante
. Equipo de Marshalls y director de carrera
. Zona de vestuarios con duchas y taquillas
. Servicio de bar, restaurante y cafetería
. Salones privados
. Pantallas de televisión
. Discoteca
. Disk-jockey y animador
SIENTE LA EMOCIÓN DE LA FORMULA 1
BARCELONA IK
Indoor Karting
Horarios: De Lunes a Jueves: 18h-(+/-)24h
Viernes y Vísperas festivos: 18h-(+/-)3h
Sábados: 10h-(+/-)3h / Domingos y Festivos: 10h-(+/-)24h
93 685 75 00
Ctra. Laureà Miró, 434 (N-340)
08980 Sant Feliu de Llobregat
E-mail: contact@indoorkartingbarcelona.com
Web: indoorkartingbarcelona.com
Recorta este bono y recibirás un dto. del 20 % por una sesión de 10 minutos
20 % Dto.
GAMELIVE PC



LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA

El cine, los libros, el teatro o los juegos sirven de estímulo para soñar en una realidad paralela, una vida de quita y pon que puedes ponerte, como un disfraz, cada vez que lees, ves o juegas. Esa es la idea base de Los Sims, tal vez el primer y único simulador de vidas paralelas al que es posible jugar con un PC.

Hoy por hoy, sigue sin ser posible que alguien edite una perfecta simulación de vidas ajenas, pero Maxis hizo en su día todo lo posible por acercarse a ese ideal con *Los Sims*. Y la expansión de éste (*Más vivos que nunca*) avanza un par de pasos más en la dirección correcta. Hay que reconocer que los personajes de Wright están mucho más vivos que los protagonistas de juegos de ordenador al uso. No son simples mascotas virtuales como los aborrecibles Tamagotchi.

Aquí es donde empiezan los problemas. Reunir en un espacio reducido a un grupo de personajes con un comportamiento que recuerda bastante al de los seres humanos garantiza que van a aparecer conflictos, malentendidos y pasiones encontradas.

Para que no se te desmadre el gallinero virtual desde el principio, vamos a darte una serie de consejos que harán más llevaderos tus primeros pasos por el caótico mundo de *Más vivos que nunca*. Esperemos que un poco de estrategia sea suficiente para que triunfes como cabeza de familia y lleves a tus criaturas a ese estado de bendita estupidez que los humanos llamamos felicidad.

TUS PRIMERAS PANTALLAS

Tanto en *Los Sims* como en su expansión, empezaremos en la pantalla del barrio, una vista aérea que muestra qué viviendas están habitadas y cuáles no y las parcelas disponibles para que te hagas una casa a medida partiendo de la nada. Es aquí donde llega la primera novedad, ya que en la ampliación disponemos de cinco vecindarios con diez parcelas en cada uno. Eso significa que las posibilidades de experimentar con varios modelos de familia se ha visto incrementado de forma geométrica. Sólo hay un pequeño inconveniente, y es que las familias de un barrio no pueden mezclarse con las de otro.

Podemos empezar creando una familia nueva o conformarnos con alguna que ya tengamos. Si la creamos, empezaremos con una cantidad de dinero bastante limitado, así que lo recomendable es elegir una de las casas baratas del primer vecindario o bien construir una casita con lo mínimo imprescindible (nada de habitaciones grandes o verás lo que es quedarse sin dinero para comer). Aunque los inicios sean modestos, siempre tendremos tiempo de introducir reformas.

Ahora bien, si tienes una familia que en *Los Sims* original no hizo más que aumentar la cuenta de ahorros, entonces puede que haya llegado la hora de trasladarse al vecindario *pijo*, y ése es el segundo. En él ya hay construidos un par de chalets y una mansión.

Ya tienes una casa. Ahora llega el momento de hacerla un poco más tuya diseñando sus espacios interiores y decorándola. Sobre gustos no hay nada escrito,

DIME, BONITO: ¿QUÉ QUIERES SER DE MAYOR?

Las cinco nuevas profesiones son una de las novedades más sustanciales de esta expansión de *Los Sims*. Son todas un poco extrañas, pero lo más probable es que te ofrezcan una de éstas cuando busques trabajo en el periódico del día o en tu ordenador personal. Empieza a pensar en tu futuro.



Andy Warhol debió diseñar muchas de las casas de este vecindario.





Vaya un escape. En momentos así uno desearía disponer de un robot Servo.

así que eres muy libre de hacer todo tipo de aberraciones, desde decorar tu vivienda como si fuese un motel de Las Vegas a intentar hacer una reproducción a escala de la Capilla Sixtina. Eso sí, el uso de según qué objetos puede influir mucho en la calidad de vida de tus Sims. Pero de eso ya hablaremos más adelante.

Llegado el momento de crear una nueva familia, disfrutaremos de los nuevos modelos que incorpora la expansión. Se basan en una selección que el equipo de Maxis ha hecho de los mejores *skins* (modelos de personajes) que pueden encontrarse en Internet. Si queremos ampliar el repertorio de personajes a elegir, solo tenemos que darnos un paseo por www.lossims.com y elegir el que más nos guste. Se da el caso de que existen un gran número de Sims famosos, tanto del mundo del espectáculo como de la prensa rosa. Es el caso del *skin* de Xena, la princesa guerrera, que ya viene incluido en *Más vivos que nunca*.



La piscina proporciona un puñado de puntos de diversión y mejora nuestra forma física.

CUATRO ES MULTITUD

El gran dilema viene cuando hay que decidir el número de individuos que formarán nuestra familia. ¿Conoces eso de que tres son multitud? Pues no en SimVille. Hemos llegado a la conclusión de que una convivencia de tres puede llegar a ser de lo más productiva. Dos no es mal número, pero uno es sinónimo de autismo o suicidio. Pasar de tres miembros es perfectamente posible, pero ten en cuenta que juntar a más de cinco personas bajo el mismo techo acaba convirtiéndose en una demostración práctica de la teoría del caos. Tres es el número ideal porque te permite que dos de tus Sims trabajen y el tercero se quede en casa haciendo las tareas domésticas y cultivando amistades, que son imprescindibles para el buen desarrollo de las carreras profesionales de nuestros trabajadores.

Como verás, la mayoría de las nuevas profesiones que incluye la ampliación puede llegar a aportar un salario mayor que las disponibles en *Los Sims*. No hay ninguna especialmente recomendable (consulta el recuadro de la parte inferior de las páginas), lo mejor es tener una familia en la que varios individuos trabajen y puedan ir ascendiendo, aunque sí es muy recomendable que no sean demasiados los miembros que trabajen.

SERÉ... ¡PERIODISTA!

El segundo nivel de esta siempre criticada profesión es un auténtico chollo: analista de videojuegos. Siete horitas diarias y un ridículo sueldo de 200 simoleones. Lo mejor de este nivel es que no requiere amigos, un detalle de realismo que demuestra que Maxis conoce bien esta profesión y sus múltiples servidumbres. Si nuestra capacidad periodística va en aumento, podemos llegar a ser presentadores de un programa de TV. Para ello necesitaremos mirarnos mucho al espejo para aumentar nuestro carisma. En este nivel se llega a ingresar un sueldo de 1200 simoleones, lo cual no está nada mal.





Los juegos de cama son una de las novedades más curiosas del juego.


No olvides pequeños detalles como alimentar a tu cobaya.

OBJETOS Y EXTRAS

Más vivos que nunca incluye una enorme colección de objetos extravagantes de la cual destacaremos los que más han llamado nuestra atención:

LA CAMA CORAZÓN VIBRÁTIL

No es ideal para conciliar el sueño, pero sí que tiene sus ventajas. Por una parte, sirve para que tus personajes reciban masajes reparadores, aporta beneficiosos masajes reparadores, pero lo principal es que ha llegado la hora de que los Sims se diviertan entre las sábanas. Como es de suponer, un rato de juegos de cama disparará el nivel de diversión y sociabilidad de los participantes. Un posible efecto secundario es que nos encontremos con un pequeño Sim por la casa antes de que nos hayamos dado cuenta. Su precio es de 4.500 simoleones y, aunque dañe la vista, es un objeto muy recomendable.

Una familia unida duerme unida.

SILLÓN TRONO

Sale un poquito cara, pero para hacer de vidente con la bola de cristal da el pego. Su precio es de 1.440 simoleones.

COBAYA

Interesante paradoja: nuestras mascotas pueden tener un animal de compañía en casa. Lo malo de este bichejo es que tiene muy malas pulgas y a la mínima que esté descontento nos muerde y caemos enfermos. Luego a ver quién explica en el trabajo que estamos en cama recuperándonos de un mordisco de cobaya. Al menos sale barato, y por 120 Simoleones tenemos uno.

ARMADURA Y ESCULTURA "LA GÁRGOLA"

Los ponemos en el mismo paquete porque vienen a ser lo mismo. Un robo a mano armada. O quizá no, todo depende del dinero que nos sobre. Ambos van de maravilla para decorar castillos y dan una valor de habitación de 10, pero uno cuesta 15.000 Simoleones y el otro 13.100. Nadie puede dormir tranquilo después de una compra así.

PRESERVATORIUM Y HORNO RESTAURADO

Estos dos objetos también se venden por separado, pero ambos son el no va más de la cocina. La envidia de todo chef que se precie. Los dos tienen un valor de hambre 9, con lo que combinándolos tenemos más que resuelto el problema de desnutrición. No son dema-


La clave de la felicidad doméstica: hay que tener claro a quién le toca hacer la comida.

SERÉ... ¡MÚSICO!

Basta con que te regalen tu primera guitarra para que dejes volar la imaginación y te veas subido a un escenario o acosado por una turba de admiradores. Pero no te engañes, el camino es muy duro. Vas a tener que empezar desde el primer peldaño, a pie de partitura. Tan bajo, que tendrás que estarte siete horas diarias tocando en el metro para ganar 90 míseros simoleones. Si tenemos suerte y sabemos dedicarle el suficiente tiempo a cultivar nuestro carisma, creatividad y, por supuesto, atractivo físico, llegaremos a lo más alto, nos convertiremos en una celebridad mundial y cobraremos unos nada despreciables 1.400 simoleones. El verdadero problema es que necesitas un mínimo de 15 amigos si quieres alcanzar el estrellato.

siado caros: la nevera 2.750 y el horno 1.600.

RETRETE INTERIOR

No, si bonito sí que queda, pero ¿no opinas que para según qué actividades importa mucho más la comodidad y la higiene que la estética? Así que piénsalo bien antes de derrochar 350 Simoleones en esta tontería.

LÁMPARA MEDIEVAL

Una lámpara ideal para el jardín de un castillo. Da un toque de distinguido clasicismo, pero sería mejor que te gastases el dinero en otras cosas. Cuesta 1.250 Simoleones.

LÁMPARA ANTIGUA

Oído al parche, que ésta es una novedad importante. Al jugar con esta lámpara saldrá un genio al que a veces te arrepentirás de haber convocado. Y es que el genio en cuestión es un arma de doble filo. Su ayuda puede acabar en valioso regalo o terrible catástrofe. Éstas son las opciones que te planteará:

a) Fuego: Si todo sale bien, las necesidades del Sim serán satisfechas. En caso contrario, ya puedes ir llamando a los bomberos.



Esta sillita es el nuevo retrete en el que se supone que tendremos que hacer nuestras necesidades.

b) Agua: ¡Qué bonita quedaría una fuente en el jardín! Aunque también podría torcerse la cosa y acabar en inundación.

c) Aire: Si te sale bien, ganarás doce aparatosos flamencos con los que no sabrás que hacer. Si sale mal, se te llenará la casa de cucarachas.

d) Tierra: Muy sencillo: si la cosa sale bien, ganamos tres plantas. Por el contrario, si no tenemos suerte, se mueren cinco.

e) Amor: ¿Está claro, no? Un acierto, y uno de nuestros vecinos o vecinas caerá rendido a nuestros pies. Si el hechizo falla, nos ganaremos el odio provisional de alguno de nuestros seres queridos.

f) Dinero: Si no hay ningún problema, ganaremos un cofre de entre 1.000 y 3.000 Simoleones. Si el genio no tiene su día, recibiremos tres facturas seguidas.

g) Trabajo: Un acierto significa subir los niveles de habilidad en +1. Un fallo los baja –1.

h) Amistad: Nunca será tan fácil hacer un nuevo amigo, aunque también puede que perdamos uno.

i) Ocio: una mezcla de tómbola y ruleta rusa. Al ganar, tendremos un objeto de ocio de los buenos. Pero si falla, nos quema uno que ya tengamos.

j) Familia: O bien mejoramos considerablemente la relación con nuestra familia o perdemos 20 puntos con cada uno de ellos.

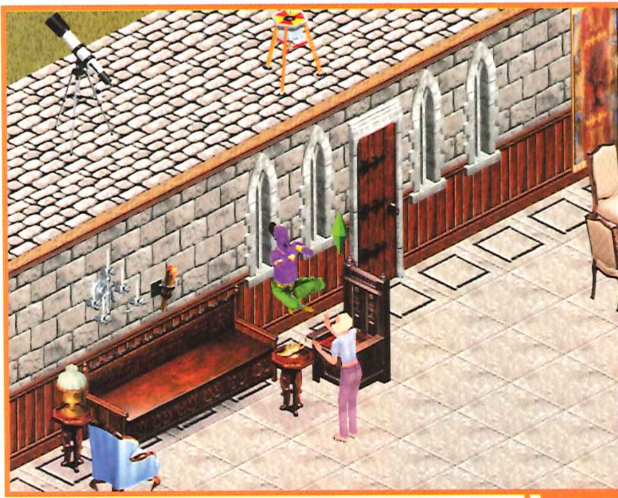
Como verás, el del genio es una especie de juego dentro del juego. No tienes por qué participar en él, pero lo cierto es que son cosas así las que hacen la vida un poco más interesante.



La bola de cristal desarrolla tus habilidades, pero no esperes acertar con ella la combinación de la primitiva.

LA BOLA DE CRISTAL DE MADAME AYAYAY

Otra arma de doble filo. Al consultar la esfera, recibiremos unas instrucciones que pueden ayudarnos a mejorar alguna de nuestras estadísticas. Si fallamos, por supuesto, bajan.



Te concedo tres deseos. Y no me salgas con lo de salud, dinero y amor.



SERÉ... ¡PIRATA INFORMÁTICO!

Esta profesión tiene futuro. Con ella podemos llegar a ganar hasta un total de 1.550 simoleones diarios. Como los inicios son duros, tendrás que empezar como probador de betas e intentar que los programas fallen lo más a menudo posible para ser reconocido por la empresa. Es un trabajo donde los amigos no abundan y que exige un notable esfuerzo para mejorar características como la lógica. En el fondo es una carrera un poco aburrida, porque deja poco tiempo para divertirse con otros Sims.


Hacer gnomos es un vicio. Estaríamos hasta las tantas dale que te pego.

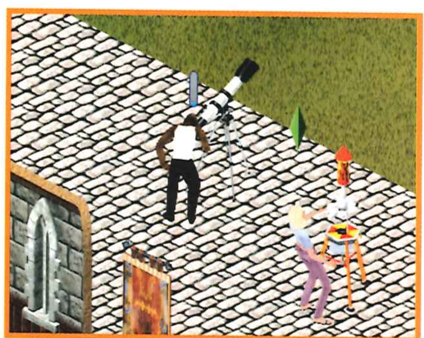

Ay Borjamari, qué bien tocas el piano. Ya sé por qué me casé contigo.


Cuidadín con lo de jugar al Quimicefa, que luego las pociones tienen extraños efectos.

EL BANCO DE CARPINTERÍA
Lo curioso de este objeto es que, a la vez que aumenta nuestros puntos de mecánica, te permite crear gnomos. Cuanto más tiempo le dediques, más rápido aparecerán estas criaturas. Lo bueno es que estos gnomos se pueden vender. Si llegas al más alto nivel, por cada gnomo recibirás 100 Simoleones, un auténtico chollo. Puede que te lleves una sorpresa con estos enanitos.

LA GUITARRA ELÉCTRICA Y EL PIANO DE CONCIERTO
Ambos aumentan la creatividad. Y si hay un Sim en los alrededores, se acercará a escuchar. Si le gusta, mejorará tu nivel de sociabilidad, aunque también puede que te abuchee y pase todo lo contrario.

TELESCOPIO
Junto al tablero de ajedrez, es el mejor objeto para aumentar nuestros puntos de lógica. Y, además, aporta diversión. Ganar dos o tres puntos de una tirada puede ser muy perjudicial para la salud, entre otras cosas porque tu Sim será abducido por los extraterrestres y no volverá hasta que alguien se acuerde de él. Y cuando lo haga, ya no será el mismo.



Asistimos al primer alunizaje casero.

BAR DE BEBIDAS CHULOPLAYA
Un complemento perfecto para la piscina. Es divertido y a la vez refrescante, aunque no está claro que valga los 780 Simoleones que piden por él.

JUEGO "BAJOBREBAJO"
Pues eso, otro jueguecito, esta vez de química. Con él aumentamos nuestro puntos de lógica, pero el resultado de nuestros experimentos consistirá en unas pociones de varios colores. Si no nos la bebemos nosotros, podría hacerlo cualquier invitado curioso. Éstos son sus efectos:

a) Amarilla: Cambia por completo la mentalidad de un Sim. Puede no ser un problema grave, pero siempre cuesta adaptarse a los cambios.

b) Verde oscura: Genera un doble maléfico del personaje que la toma. Su mal comportamiento puede, por ejemplo, arruinar una relación, pero el efecto pasa pronto.

c) Verde clara: Las necesidades del Sim quedan bajo mínimos y el trabajo de reanimación lleva su tiempo.

d) Azul: Tres de tus necesidades subirán al máximo. No afecta a la necesidad de habitación.

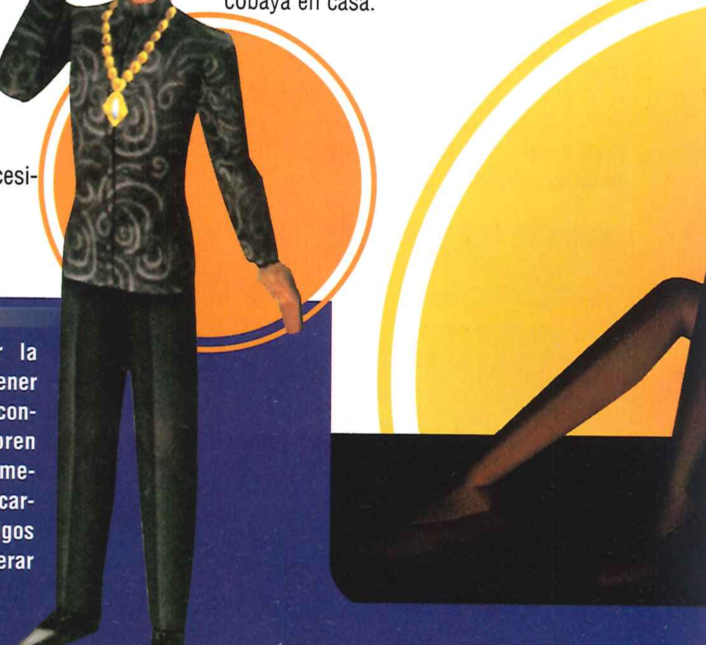
e) Púrpura: El Sim que se la beba se convierte en un Frankeinstein que lo rompe todo, aunque al cabo de un rato se le pasa.

f) Roja: Quien la toma entra en trance y cae locamente enamorado de otro Sim.

g) Blanca: Una medicina que puede curar algunas enfermedades. Ideal si tienes un cobaya en casa.

SERÉ... ¡PARANORMAL!

Un lujo. Nuestra favorita. Empezamos como amigo psíquico por teléfono, pero lo mejor es que, si nos esforzamos, podemos llegar a controlar una secta Sim. De alguna manera, es una profesión que encaja perfectamente con la dinámica del juego, porque, a medida que vamos avanzando, nuestra familia tiende a aumentar y las relaciones a tres bandas abundan. Montar una secta puede ser la excusa perfecta para tener a seis Sims en casa y conseguir que se enamoren unos de otros. Con semejante tropa podrás dedicarte a reunir a los 17 amigos que necesitas para liderar una secta.



Yo no le sería infiel: tiene un muñeco vudú entre manos.

h) Naranja: Pócima de invisibilidad. De hecho, seguiremos viendo al Sim que la tome, pero no podremos darle órdenes. Su efecto no dura demasiado.

CÓMODA ELEGANTZA

Un armario que da cuatro puntos de habitación. Lo bueno de este objeto es que puedes cambiarte de ropa cuando lo desees y vestir trajes de etiqueta para ocasiones especiales. Cuesta 2.500 Simoleones. Personalmente, nos parece un capricho innecesario.

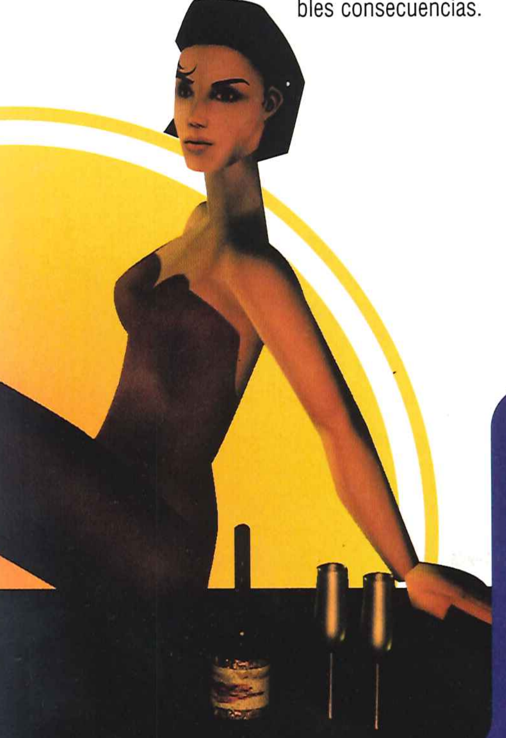
MUÑECO VUDÚ

Tiene mucho peligro este muñequito, ya que permite que los Sims se torturen entre sí a distancia. Más vale llevarse bien con todo el mundo cuando uno de estos muñecos esté en casa.

FUEGOS ARTIFICIALES

Un buen método para divertirse, aunque si no tenemos cuidado, provocaremos un incendio de imprevisibles consecuencias.







CURIOSIDADES DIVERSAS

Además de los personajes habituales, es más que probable que jugando a Más vivos que nunca te cruces con la Muerte. Si alguno de tus Sims muere, este siniestro personaje puede aparecer en tu casa y jugarse contigo (¡a piedra-papel-tijera!) si se lleva a tu difunto compañero o le da una segunda oportunidad. De lo que no nos libramos en caso de perder es de tener un *poltergeist* rondando por la casa.

Si ya conoces *Los Sims*, sabrás que las posibilidades que ofrece son virtualmente infinitas. Por ello, te recomendamos que utilices lo que has podido leer como una guía para crear tu comunidad de vecinos. Por lo demás, confía en tu instinto y danos las gracias por los dos últimos consejos que vamos a darte. El primero: crea familias muy numerosas que te hagan de extras, así tendrás muchos amigos potenciales. Lo único que debes hacer es crear una familia con muchos individuos, comprar la casa más barata o hacer una con cuatro paredes y el casi imprescindible teléfono. El resto es cosa del destino. Y dos: Como habrás comprobado, en *Más vivos que nunca* hay objetos muy caros, y costaría una eternidad hacerte con todos. Pues bien, pulsando CTRL+SHIFT+C, se activa la ventana de comandos. A continuación, escribe *rosebud* y, ¡sorpresa! 1.000 Simoleones gratis. Si tu avaricia no conoce límites, puedes activar de nuevo la ventana de comandos e introducir el signo *!* para que se repita el truco.

No olvides que las combinaciones son múltiples porque los seres individuales son variados y complejos. Además, la vida es una tómbola.



A Servo se le puede programar sin necesidad de manual.



La Muerte ha venido a visitarte. No negarás que es todo un honor.

SERVO

Caro pero extremadamente eficaz. Cuesta la friolera de 15.000 Simoleones, pero te deja la casa como una patena (con el consiguiente ahorro de tiempo y dinero) y extermina a las asquerosas cucarachas. El Servo no tiene demasiados partidarios, pero en esta redacción no dudamos en ahorrar para comprárnoslo. En cuanto lo actives, buscará todo aquello que pueda limpiar o recoger y lo dejará como nuevo. Además, se le puede ordenar que sirva comida. El único inconveniente, además de su coste, es que se desconecta espontáneamente cuando no tiene nada que hacer y hay que volver a activarlo cuando lo necesitas.

SERÉ... ¡GANDUL!

¡Eso sí que es original! Aunque lo cierto es que siempre sospechamos que la de vago era una profesión con todas las letras, muy recomendable para gente a la que gusta disfrutar de su tiempo libre. Es cierto que no ganaremos mucho dinero (faltaría más), pero puedes ganarte la vida aceptablemente si te conviertes en invitado a fiestas profesional, un oficio ingrato que reporta 600 simoleones diarios. Por el camino, podemos gandulear como *caddies* o *DJ* de discoteca, todos ellos trabajos bastante entretenidos. Su única pega son los 15 amigos que necesita todo buen gandul para llegar al máximo en su profesión.



¿Que cómo demonios se supone que debes sacar al cachalote del fondo de la chimenea con sólo un sacacorchos y una brújula? **Pues activando el menú de trucos, por supuesto.**

RESURRECTION



Para activar los trucos, pulsa CTRL + N + E + B en los créditos. Después, pulsa durante el juego el código que desees:

CTRL + A + L	Restaurar la energía
CTRL + W + O + D	Restaurar el maná
CTRL + R + A	Modo Benny Hill
CTRL + J + N	Atravesar puertas
CTRL + V + I	Invulnerabilidad

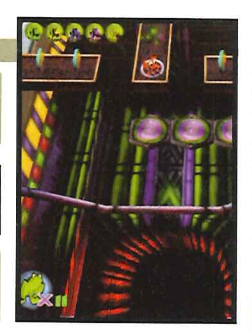
FROGGER 2: SWAMPY´S REVENGE

CONSEJOS

Pulsa el botón de salto dos veces seguidas (muy rápidamente) para aumentar tu longitud y superar los obstáculos más difíciles.

Usa tu lengua para comerte los insectos y peces que veas, ya que algunos de ellos te darán poderes muy útiles.

Recoge todas las monedas de oro de cada nivel y serás recompensado con un secreto específico en cada mapa.



TONY HAWK´S PRO SKATER 2

Modo de trucos
Haz pausa en el juego, mantén apretado el 7 del teclado numérico y luego pulsa la siguiente serie: espacio, espacio, espacio, C, V, arriba, abajo, izquierda, arriba, C, V, espacio, V, B, espacio, V, B. La pantalla se agitará si has introducido el código correctamente. A continuación, selecciona la opción End Run del menú y tendrás acceso a todos los trucos, secuencias de vídeo y *skaters*.

Skater delgado
Haz pausa en el juego, mantén apretado el 7 del teclado numérico y pulsa: espacio, espacio, espacio, espacio, C, espacio, espacio, espacio, espacio, C, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, C. Cuantas más veces repitas el código, más delgado será el *skater*.

Mantener el indicador especial siempre lleno
Haz pausa en el juego, mantén apretado el 7 del teclado numérico y pulsa: espacio, V, B, B, arriba, izquierda, V, C.

Mantener el indicador especial lleno
Haz pausa en el juego, mantén apretado el 7 del teclado numérico y pulsa: espacio, V, B, C, V, arriba, abajo.

Modo turbo
Haz pausa en el juego, mantén apretado el 7 del teclado numérico y pulsa: abajo, C, V, derecha, arriba, B, abajo, C, V, derecha, arriba, B.

***Skater* gordo**
Haz pausa en el juego, mantén apretado el 7 del teclado numérico y pulsa: espacio, espacio, espacio, espacio, izquierda, espacio, espacio, espacio, espacio, izquierda, espacio, espacio, espacio, espacio, izquierda.



ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Durante el juego, pulsa Ctrl + Alt + C e introduce uno de los siguientes códigos:

Ambrosia	Ganas el escenario
Delian Treasury	Obtienes 1.000 monedas
Fireballs from Heaven	Salen del suelo bolas de fuego
Bowvine and Arrows	Las torres disparan vacas en lugar de flechas



COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

CAMIONES DE DEMOLICIÓN INDESTRUCTIBLES
Construye seis Camiones de Demolición y llénalos con Cortine de Acero. Conduce los camiones hacia la base enemiga y activa la Cortina entes de que les disparen. Los camiones serán invulnerables hasta que encuentren su objetivo.

AUTOBÚS DE TROYA
Cuando juegues con los rusos, utiliza un Yuri para capturar un autobús escolar. Luego cárgalo con las unidades de infantería que desees y mándalo a la base enemiga. Los aliados no dispararán contra él.



LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA

Para abrir la consola de comandos pulsar conjuntamente CTRL + SHIFT + C. Después, introduce uno de los siguientes trucos:

INTERESTS
Muestra la personalidad y los intereses del Sim seleccionado.

MAP_EDIT ON/OFF
Activa o desactiva el editor del mapa.

ROUTE_BALLOONS ON/OFF
Activa o desactiva las viñetas donde los personajes nos explican lo que hacen en todo momento.

AUTONOMY #
Sustituye # por un número del 1 a 100 y marcará el nivel de Inteligencia Artificial de nuestros Sims.

TILE_INFO ON/OFF
Muestra una ventana de información acerca de lo que marquemos con el cursor.

SWEEP ON/OFF
Estadística gráfica del desarrollo de los Sims.

ROSEBUD
1000 Simoleones gratis.

Nota: algunos trucos pueden activarse o desactivarse dependiendo de si ponemos ON u OFF al final.



AIRFIX DOGFIGHTER

Una vez dentro del juego escribe un de estos códigos:



En la pantalla de selección de misión:

PROMETHEUS	Acceso a todas las misiones

HYBRIS	Modo invencible
HEFAISTOS	Todas las armas
ATHENA	Nivel de tecnología al máximo
ADMIRAL	Todas las medallas disponibles
AUTOPILOT	Piloto automático
RACERWAGEN	Conducir un jeep
SLOMO	Cámara lenta
BIRGEROCO	Aumentar la velocidad
HADES	Perder la misión

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

Pulsa F10 e introduce los siguientes códigos:

IWORKFORGOD	Invulnerabilidad
GETINTOMYBELLY	Todas las armas
BIGHEAD	Modo cabezones
GIBNPLENTY	Desmembración gratuita
T2000	Skin de Terminator
GIVEMEFAITH	Restaurar energía
NOD3D	Invisibilidad
HELLFREEZEOVER	Congelar a los enemigos
BIGSTICKOFDEATH	Obtener escopeta
MEDIUMRARE	Obtener arco
GOODTIMESMAN	Obtener dinamita
BURNYOURASSOFF	Obtener lanzallamas
MEETMYPALTOMMY	Obtener el arma Tommy
SMILEYNOMORE	Obtener el arma Elefante
SUNOFGOD	Obtener el Emisor de Cargas radiactivas
IAMAWIMPFORTHIS	100 Balas
RECHARGE	Restaurar la pila de la linterna
THEDOGFARTED	Máscara antigás
ICANSEE	Gafas de visión nocturna
WWBEWARE	Obtener balas de plata
VAMPBEWARE	Obtener balas de litio
DEMONBEWARE	Obtener balas de gracia
ISUCK	Nivel de dificultad fácil
IRULE	Nivel de dificultad duro
COMBATISSCARY	Combate fácil
PUZZLESARESCARY	Puzzles fáciles
INSTANTCRASH	Colgar el juego
THUNDERSTORM	Crear tormenta
SNOWSTORM	Tormenta de nieve
FLAMEONASTICK	Municiones del lanzallamas



TIEMPOS DE ANARQUÍA

Funcom lleva el rol de ciencia ficción a la Red



Funcom y nosotros nos merecemos que *Anarchy Online* se edite en España.

Anarchy Online es un juego de rol futurista ambientado en el trigésimo milenio de la era cristiana. En él, tu personaje, un operario de un puesto minero espacial, queda atrapado en medio de una guerra entre dos facciones. Funcom, el desarrollador y editor noruego del juego de aventuras *The Longest Journey*, espera que *Anarchy Online*, cuyo desarrollo estará finalizado a principios del año que viene, aproveche su sólida jugabilidad y exuberancia gráfica para convertirse en uno de los juegos de rol masivos más populares de la Red. Ante el altísimo nivel de sofisticación y complejidad que han alcanzado los juegos de rol masivos, Funcom pretende ofrecer un mundo de ciencia ficción completamente en 3D, en el que los incondicionales de los juegos de rol podrán interactuar con miles de jugadores.

Además de ser el primer juego de rol *on line* futurista, *Anarchy Online* innovará en otros aspectos como el combate entre jugadores. No habrá distintos servidores para el combate entre jugadores, sino diferentes zonas en el escenario del juego. El combate se desarrollará fuera de las ciudades, primero contra monstruos alienígenas y más adelante contra otros jugadores, en equipos y por libre. No te pierdas la completísima sede web oficial del juego, www.anarchy-online.com. Está repleta de información sobre el juego e incluye foros de seguidores.



Mapa de Rubi-Ka, el planeta del universo de *Anarchy Online*, cuyas ciudades están conectadas por un sistema de vías subterráneas.

ROL ESPACIAL ON LINE

EVE, nueva propuesta de RPG on line masivo

EVE está siendo desarrollado por Crowd Control Productions, un estudio de diseñadores islandeses. El juego, que se enmarca dentro de la creciente ola de juegos de rol *on line* masivos, no entrará en la fase de testeo público hasta finales del próximo año, pero la compañía ya tiene en la Red una estupenda web, www.eve-online.com, en la que encontrarás imágenes, un vídeo que muestra una de las primeras versiones de su motor gráfico, arte gráfico y todo tipo de información sobre el juego.

EVE es un RPG de combate espacial que contará con elementos de estrategia y estará basado en un mundo persistente multijugador masivo. El juego ofrecerá multitud de galaxias e imperios contra los que deberás enfrentarte. Además, en tu papel de guerrero, pirata, comerciante o cualquiera de los muchos tipos de personaje disponibles, deberás interactuar con cientos de jugadores.





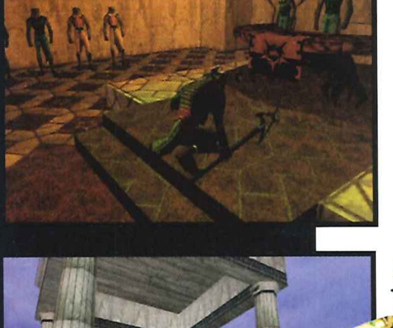
Naves de formas caprichosas, batallas intergalácticas... combate espacial y rol *on line* de la mano de *EVE*.

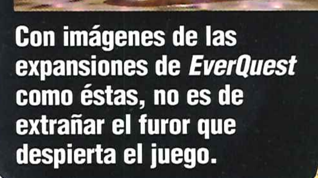
300.000 ENGANCHADOS A EVERQUEST

El juego de rol on line de Verant marca un hito

Sony Online Entertainment, el editor de *EverQuest*, está que no cabe de gozo con el juego de Verant Interactive. Aunque *Ultima Online* fue el primer juego de rol *on line* masivo, los gráficos 3D y los combates de *EverQuest* están consiguiendo que el juego siga arrasando y alcanzado nuevos récords. Sony Online Entertainment ha anunciado que *EverQuest*, que se ganó rápidamente el favor de los jugadores norteamericanos tras su lanzamiento en febrero de 1999, tiene ya más de 300.000 usuarios. Los jugadores españoles hemos tardado en descubrirlo, más que nada porque no ha sido hasta este año que Ubi Soft lo ha distribuido en nuestro país junto con la primera expansión, *The Ruins of Kunark*. Y ahora hay una razón de más, pues UbiSoft ha reducido su precio a 4.995 pesetas.

El juego es tan adictivo que muchos jugadores en Estados Unidos lo llaman "Evercrack", todo un indicativo del "gancho" que *EverQuest* está consiguiendo entre sus seguidores. Verant está ultimando la segunda expansión oficial, *The Scars of Velious*, que se publicará a finales de este mes. Velious es el nombre del gélido nuevo continente que podremos explorar dentro del universo de *EverQuest*.

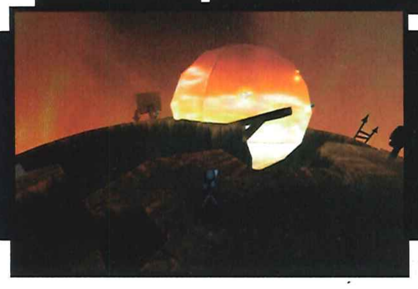




Con imágenes de las expansiones de *EverQuest* como éstas, no es de extrañar el furor que despierta el juego.

GRAN HERMANO EN EL ESPACIO

No Escape se cachondea de la tele basura



En lugar de un bus, una estación espacial. En lugar de concursantes aburridos, personajes llenos de glamour y combates divertidísimos.

La apuesta de Funcom por los juegos *on line* es clara. No sólo por *Anarchy Online*, sino también por *No Escape*, que espera terminar antes de fin de año. Ambientado en el futuro, el juego nos introduce en un programa de televisión que se emite desde una estación espacial en órbita. En su interior se han construido pequeños planetas, que se pueden rodear en medio minuto corriendo. En estos planetas compiten hasta ocho concursantes, cuyos combates no pierden de vista las cámaras de TV. Los concursantes son muy populares y llegan al estudio en lujosas limusinas espaciales. Pei Ling era una monitora de aerobic de día y una ninja de noche, pero cuando la echaron de su gimnasio tuvo que participar en el concurso televisivo. En cambio, el agente Massimo trabaja para el gobierno italiano y tiene la pinta del típico playboy latino. Barry 2000 es un curioso robot que se fabricó en el año 2000 y que está empeñado en conquistar el mundo y esclavizar a los humanos. Funcom ha presentado recientemente la sede oficial del juego, www.noesc.com, donde encontrarás imágenes y más detalles sobre este original y divertido juego.



Por S. Sánchez

Napster ha llegado a un acuerdo con BMG para convertirse en una especie de club privado de intercambio y muchos ya empezamos a pensar que a Internet se le acabó la edad de la inocencia.

Hace tiempo que dejé de creer ciegamente en el poder liberador de las nuevas tecnologías. Napster, el Robin Hood del formato MP3, se ha aliado con una multinacional. Adiós a la feliz anarquía musical en la Red. El Dioni ha sido nombrado ministro de Hacienda. Vale, nos quedan otros programas de intercambio, pero desaparecerán o serán asimilados en cuanto se popularicen, no te quepa duda. El penúltimo en saltar al ruedo ha sido Swapoo, un clon de Napster pero con más posibilidades, ya que permite el intercambio de todo tipo de archivos como fotos, vídeo e incluso, sí, juegos. Me pregunto quién comprará el programa y cuánto costará abonarse dentro de unos meses. ¿O es que acaso en los 80 los casetes acabaron con la industria discográfica? Ya conoces la respuesta.

La tecnología salta fronteras, rompe convenciones, marca la frontera entre los que se dejan llevar por un sano inconformismo y los que eligen quedarse anclados en el pasado. Pero el dinero salta mucho más. Y siempre encuentra la forma de ponerle puertas al campo, de controlar lo incontrolable.

Que quede claro que no estoy a favor de la piratería, pero hasta que a un niño le quitan las ruedecillas auxiliares de la bicicleta y lo dejan ir, no sabe lo que se está perdiendo. Tal vez, sólo tal vez, deberíamos dejar que Internet pedalee unos años sin ruedas auxiliares. Así sabríamos hasta dónde puede llevarnos.

LA PRISIÓN

Una cárcel con muchas fugas



GÉNERO: Rol/Aventura • DESARROLLADOR: Dinamic Multimedia
EDITOR: Dinamic Multimedia • PRECIO: 3.995 Pesetas

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 32 MB de RAM
Recomendado: P 200; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet 500

VEREDICTO

Un ambicioso proyecto que, tal vez porque se ha editado con prisas, no acaba de responder a las expectativas. Dinamic todavía tiene margen para ir introduciendo mejoras y conseguir que este juego se parezca un poco más a lo que debería haber sido.

5

Por S. Sánchez

Ya pasó con el Discovery y con la selección española de Clemente: a veces los grandes proyectos fracasan más por exceso de ambición que por falta de ideas y recursos. Esperemos que no sea ése el destino del primer juego exclusivamente *on line* desarrollado en España.

Dinamic ha sido la primera compañía española que se ha atrevido a colgar un mundo persistente de la Red global. Como suele pasarle a los pioneros, la compañía se ha visto obligada a luchar con una serie de inercias. Por ejemplo, muchos jugadores se han indignado al enterarse de que comprar *La Prisión* sólo te da derecho a dos meses de conexión gratuita a los servidores del juego y que los que quieran disfrutar de una condena más larga deberán pagar una cuota mensual de mil pesetas. En defensa de Dinamic Multimedia hay que decir que a) la cuota no es, ni mucho menos, prohibitiva y b) la inmensa mayoría de mundos *on line* persistentes que circulan por esos mundos de Dios son de pago, como muchos canales de televisión y algunas páginas web. Otra cuestión es si lo que ofrece Dinamic, es decir, el juego en sí, justifica el pago de una cuota, por



Llegan los dos ángeles de la guarda que me servirán de guías en *La Prisión*. Sin ellos, la supervivencia sería mucho más difícil.

Como no es posible ducharse, los novatos pueden usar en su defensa la "estrategia mofeta".

Podrás comprar algo de tabaco, incluso agua para reponer fuerzas.

Elige con quién compartir tus palizas y podrás así subir de nivel.

razonable que ésta sea.

Todo apunta a que el juego sigue en fase de pruebas a pesar de que ya se ha editado

La Prisión creó grandes expectativas desde el momento en que su argumento fue anunciado. La posibilidad de pasar una temporada en una cárcel virtual formando parte de una comunidad de jugadores y luchando por la supervivencia es de por sí muy atractiva. Además, Dinamic no tardó en aclarar que fugarse no es el único objetivo del juego. *La Prisión* está planteado como un juego abierto en el que apenas existen reglas. El desarrollo de los acontecimientos dependerá, sobre todo, de la forma en que los jugadores interactúe.

En estos momentos, Dinamic tiene en funcionamiento 14 reproducciones de centros penitenciarios reales. Ninguna de ellas encaja el perfil del lugar que elegiríamos para pasar unas vacaciones. Al contrario, son entornos hostiles en los que deberás usar tu ingenio para salvar el pellejo, especialmente si eres un novato y no tienes un buen padrino que te proteja. Por suerte, yo lo tuve. Y no uno, sino dos, dos de los probadores de betas de Dinamic Multimedia que me guiaron en mi primera visita a *La Prisión*. Gracias a ellos, pude explorar en profundidad varios recintos y descubrir sus secretos sin necesidad de que mi personaje se dejase un diente en cada esquina.

Cadena perpetua

El primer paso (al margen de ser sentenciado a pasar una buena temporada entre rejas, pero eso queda a la imaginación de cada uno) es crear a tu presidiario de la nada decidiendo su nombre y aspecto físico. El número de combinaciones es lo bastante amplio como para que sea muy raro ver dos presos iguales en la misma penitenciaría. Luego llega el momento de decidir entre los diferentes centros de reclusión norteamericanos en que puedes cumplir condena.

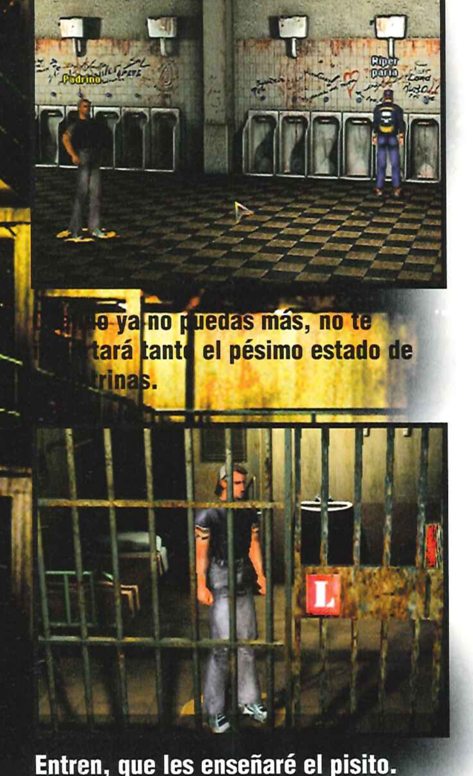
En cuanto llegas a tu nuevo hogar, te encuentras con unos gráficos en 3D bastante aceptables y un modo tutorial al que te conviene dar un rápido repaso, ya que el manual del juego no es todo lo informativo que debiera. La primera sorpresa es más bien negativa: el ángulo de cámara no es modificable y resulta muy poco adecuado: muchas veces tendremos que esperar a que cambie espontáneamente para darnos cuenta de que estamos avanzando en dirección contraria a la que queríamos.

Pero tal vez no sea ése el principal problema. Basta con haber jugado alguna vez a juegos exclusivamente *on line* para saber que las dos claves que aseguran un buen funcionamiento son unos servidores con mucha capacidad y una forma de subir de nivel bien estudiada. *La Prisión*, tal y como ha aparecido en el mercado (veremos si Dinamic corrige alguno



Más vale que vigilemos por dónde vamos si no queremos acabar sobre esa mesa.

O espabilas rápido o no pasarás más de un par de minutos fuera de tu celda



...e ya no puedas más, no te ...tará tanto el pésimo estado de ...rinas.

Entren, que les enseñaré el pisito.

de estos aspectos) no cumple ninguna de las dos condiciones.

Para empezar, los servidores se saturan fácilmente. De día no suele haber problemas, pero a partir de cierta hora de la tarde la conexión es dificilísima. Y no sólo eso, cuando por fin te conectas, la autentificación de tu contraseña suele convertirse en un auténtico calvario. Las caídas de conexión también son frecuentes, pero justo es reconocer que Dinamic ha demostrado una clara voluntad de resolver el problema. Incluso ha hecho público que los dos meses de conexión gratuita al juego no empezarán a contar hasta que todo funcione de manera óptima. Ahora, ¿debemos deducir de esto que el juego sigue en fase de testeo a pesar de haber salido a la venta?

Los desajustes en el sistema de progresión de los personajes también hacen pensar que así es. Al principio, y por una serie de problemas de jugabilidad que deberían haber sido corregidos en la fase beta, era muy fácil ganar experiencia y subir de nivel. Dinamic ha ido introduciendo parches para corregir el detalle, pero se le ha ido un poco la mano y el resultado es que ahora subir de nivel es un auténtico infierno.

Un jugador de primer nivel no sólo está desorientado en *La Prisión,* sino que su esperanza de vida media no supera los dos minutos. La culpa no de es de los jugadores veteranos, que, en líneas generales, son buenas personas (aunque hay de todo), sino de los personajes no jugadores que Dinamic ha ido incorporando para que su prisión no parezca tan vacía. Algunos de estos personajes son muy agresivos y de nivel muy alto, y su pasatiempo favorito



Bueno, bonito, barato. *La Prisión* es un enorme bazar en que todo el mundo quiere comprar o vender algo.



Llega la hora del recreo: podemos empezar a pelearnos para ganar puntos de experiencia.



UNA TEMPORADA A LA SOMBRA

Por quinientas pesetas y un billete de autobús para ir a Pozuelo de Alarcón a visitar la sede de Dinamic Multimedia, ¿cuál es la prisión más famosa del mundo? Un, dos, tres, responda otra vez. Seguro que 99 de cada 100 personas contestarían que Alcatraz. Y la número cien diría, probablemente, que la prisión federal de San Quintín, también en California.

Pero lo que la mayoría de la gente ignora es que Alcatraz ya no es un lugar tan siniestro como fue en su día. Hoy por hoy, es uno de los complejos turísticos más visitados del estado de California. El terrible régimen disciplinario que inspiró tantas películas (*La Roca*, *La fuga de Alcatraz...*) ha sido sustituido por un simpático servicio de visitas guiadas y reparto de bocadillos a las escuelas que eligen este lugar para sus excursiones.

El heredero de La Roca (lugar donde pasaron una temporada a la sombra tipos tan peligrosos como Al Capone o *Machine Gun* Kelly) es el menos famoso pero tanto o más siniestro penal de San Quintín, situado pocos kilómetros más al norte, en la bahía de San Pablo. Tanto uno como otro forman parte de los escenarios recreados en *La Prisión*.

consiste en dar terribles palizas a los novatos. Tu única posibilidad práctica de supervivencia es conseguir un arma.

Lo peor es que para ganar experiencia y subir de nivel es necesario ganar peleas o bien comerciar, aunque también puedes hacerte con algunos puntos robando a otros presos o forzando cerraduras. Aun así, se tarda muchísimo en acumular la experiencia necesaria para subir de nivel, y lo mismo pasa con el dinero o los objetos valiosos (un tenedor metálico, por ejemplo) que también se ganan peleando. La mejor opción es unirse a alguno de los clanes existentes para entrar en grupo en las peleas y así asegurarnos ganar algo de experiencia. Con suerte, podrás encontrar clanes de gente solidaria que te proporcionará armas y alimentos para reponerte de tus heridas. Si no consigues medicamentos o reconstituyentes, necesitarás un largo periodo de reposo para curarte cuando te hieran. Y eso es casi imposible, porque los personajes no jugador no dejarán de acosarte y, para colmo, encontrarás a muchísimos jugadores reales que se dedican a buscar pelea para ganar los puntos de experiencia necesarios.

La interfaz de lucha tiene bastante delito: aparecen los rostros de los que se pelean y empieza un monótono ritual en que los jugadores se golpean por turnos. El resultado casi siempre es el mismo: los personajes de nivel inferior caen inconscientes y son llevados de vuelta a sus celdas, con lo que tendrás la impresión de que todo empieza de nuevo y tu horizonte se limita a volver a asomar el pecho... y que te lo vuelvan a partir. Se aprende a golpes, dicen.

¿Qué me pasa, doctor?

A estas alturas, uno empieza a preguntarse qué más se puede hacer en esta prisión. Y la desalentadora respuesta es que poco (o casi nada), aparte de reunir algo de dinero y comprarte algún juego de mesa como el ajedrez, las damas el póquer o el mus. Ah, y comerciar. Y hacer amigos.

Bueno, en niveles avanzados puedes empezar a urdir un plan de fuga con tus compinches. Pero urdirlo y nada más, porque la opción de fugarse aún no está activada en *La Prisión*. Tampoco hay objetos con los que interactuar ni misiones complementarias que cumplir, aunque parece que todo esto llegará en su momento. De momento, peleemos, juguemos a la brisca y sigamos esperando. En cuanto a la inteligencia artificial, ¿se puede considerar inteligentes a unos personajes guiados por ordenador que te pegan siempre que te ven y siempre, te conectes a la hora que te conectes, están en el mismo sitio y haciendo más o menos las mismas cosas?

Visto lo visto, parece que, al menos en el momento de realizar este análisis, este juego se limita a un chat ambientado en una prisión y una serie de escenarios en los que se puede luchar por turnos e intercambiar objetos de dudosa utilidad.¿Qué hay del resto de actividades que se pueden realizar en una cárcel? No se puede asistir a talleres, no se puede interactuar con el escenario... No podemos ni reunirnos en el comedor para comer o jugar un partidillo de baloncesto.

La única conclusión razonable a la que puedo llegar es que este juego ha salido a la calle antes de tiempo. Se supone que antes de excarcelar a los presos hay que intentar reinsertarlos, ¿no? Pues tampoco estaría, mal antes de editar el software... acabarlo. Lo mejor que puedo decir de *La Prisión* es que tengo mi módem alerta, pendiente de la continua descarga de bits de actualizaciones que le espera en los próximos meses.

Que nadie interprete estas líneas como una crítica a Dinamic. Sinceramente, esta compañía ha estado trabajando en un título ambicioso basado en una idea brillante y sólo por eso ya merece todo mi respeto. Los resultados, por desgracia, siguen sin estar a la altura de las expectativas despertadas. Mi trabajo es decir esto claramente. Y el suyo, encontrar la manera de satisfacer a los miles de usuarios que, hoy por hoy, piensan que en esta prisión hay demasiadas fugas. Espero que lo consigan.

Nada como una pelea en grupo para dejar claro quiénes son los reyes del patio.





ACELERADORAS DE VÉRTIGO

Creative pega fuerte con las Annihilator 2 Ultra



Creative está dando caña con las aceleradoras 3D. El fabricante norteamericano ya ha puesto a la venta en Estados Unidos la Blaster Annihilator 2 Ultra, una nueva tarjeta aceleradora 3D basada en el chip GeForce 2 Ultra de NVIDIA. Incluye el rastreador de sombras (NSR) de NVIDIA, con una gran capacidad de sombreado por píxel. Las nuevas tarjetas disponen de 64 MB de memoria RAM operando a 460 MHz y un ancho de banda de 7.36 GB/seg. Asimismo, las Annihilator 2 Ultra contarán con un motor gráfico de segunda generación Transform & Lightning y tendrán una capacidad de renderizar hasta 31 millones de triángulos por segundo.

NAVEGAR POR INTERNET, MÁS FÁCIL

Microsoft presenta su último trackball

Trackball Optical es un *trackball* de última generación que incorpora las características del sensor óptico Intellieye. Este sensor integrado rastrea los movimientos a una tasa de 1.500 puntos por segundo, con lo que el *trackball* aumenta considerablemente su precisión. Mientras que la mayoría de *trackball* existentes en el mercado disponen de partes mecánicas, la tecnología óptica Intellieye carece de partes móviles que se puedan romper o desgastar. Trackball Optical también dispone de un total de cinco botones, dos de ellos programables, que facilitan una rápida y fácil navegación por Internet. El nuevo producto de Microsoft está diseñado para los internautas que prefieren usar su dedo pulgar para controlar el trackball, equipado con una bola de alta precisión. Trackball Optical funciona con Windows 2000 y Mac OS 8.51 y se vende a 7.990 pesetas.

EL FUTURO ES DEL MP3

Más reproductores en este formato

D-Link, fabricante especializado en el hardware de red, ha renovado su línea de reproductores portátiles de MP3 con dos nuevos productos, el DMP-110 y DMP-120. Incorporan una gran pantalla LCD y una copia de los programas MusicMatch JukeBox 5.0 y Xing AudioCatalyst 2.1. Además, los nuevos reproductores de D-Link podrán utilizarse también como grabadoras, con una capacidad de almacenamiento de hasta dos horas de diálogo. La diferencia entre los dos modelos viene dada por la tarjeta de memoria SmartCard que acompaña al DMP-120, que permite almacenar una hora más de música. El DMP-110 se vende en Estados Unidos a 104 dólares y el DMP-120 a 172 dólares.



NUEVAS 3DFX VOODOO TV

3 dfx lanza una línea de tarjetas multimedia



3dfx ha finalizado el desarrollo de sus nuevas tarjetas gráficas VoodooTV 100 PCI, VoodooTV 200 y VoodooTV-FM, pertenecientes a su nueva línea de productos multimedia. VoodooTV 200 y VoodooTV-FM son las primeras en introducir tecnologías de sintonización en un chip de PC. Todas ellas contarán con capacidades de trabajo estéreo, lector de MP3 y grabación digital de vídeo.

Las 200 dan señal de TV a tu ordenador, captura MPEG, vídeo digital, recepción de radio FM en estéreo y soporte a formatos PAL y NTSC, mientras que las 100 trabajarán con señal en mono. Los precios van de los 69 dólares (13.000 pesetas) de estas últimas a los 99 dólares (19.000 pesetas) de las 200. El próximo año aparecerán nuevos productos que harán uso de últimas tecnologías como la televisión de alta definición.

ADIÓS A LOS CABLES

Intel entra en el mercado de los periféricos



Intel, el fabricante norteamericano de los famosos Pentium, ha sorprendido a propios y extraños con el anuncio dell lanzamiento de tres periféricos inalámbricos: un *gamepad*, un ratón y un teclado. Los dispositivos se conectan por radio-frecuencia a una estación base, a su vez conectada físicamente al PC mediante el puerto USB. La estación base soporta un total de 8 peri-féricos y permite la conexión de hasta cuatro *gamepad* para jugar simultáneamente en un mismo or-denador. El *gamepad* podrá utili-zarse también como ratón. En la pantalla LCD que lleva incorporada podrá verse el modo en que está funcionando, el estado de la batería y el número de jugador asignado. El precio de la estación base será de unas 12.000 pesetas, mientras que los del ratón, el teclado y el gamepad serán de 12.000, 16.000 y 13.000 pesetas respectivamente.

BAZAR DIGITAL



ALTAVOCES S30 DE LOGITECH

Olvídate del Virtual Surround, que pretende reproducir sonidos 3D con tan sólo dos altavoces. El S30 de Logitech se componen de cuatro altavoces y una caja bajos. Disponen también de un módulo de mando que, además de incorporar la toma del auricular y la función de encendido/apagado, permite ajustar el volumen de los altavoces por separado.

Precio: 17.000 ptas.

WALKMAN DIGITAL DIAMOND RIO 600

El Rio 600 de Diamond es uno de los primeros walkman digitales capaces de leer formatos distintos al MP3 e incluir ampliaciones de memoria adicionales. Es compatible con las tarjetas Compact Flash y los Microdrive de IBM.

Precio: 26.000 ptas.

SCANMAKER 3600

Este escáner USB de Microtek ofrece un rendimiento y una calidad excelentes. Alcanza una resolución óptica de 600x1.200 dpi y 9.600 dpi en interpolada. Aunque el programa para escanear resulta poco optimizable, no pierdas un segundo y corre a comprártelo.

Precio: 20.000 ptas.

GRABADORA 12x CRX160E-RP DE SONY

Aunque no es la grabadora más rápida ni integra el sistema Burn Proof (continuar la grabación aunque ésta se interrumpa), este producto de Sony destaca por sus excelentes prestaciones y una oferta de software muy rica.



Precio: 38.000 ptas.

Intel presenta su nuevo procesador

PENTIUM IV: RENOVARSE O MORIR

En el par de años que el Pentium III lleva en el mercado, AMD, el principal competidor de Intel, había hecho indiscutibles progresos. **Pero aquí llega el cuarto procesador de la saga Pentium, decidido a poner las cosas en su sitio.**

Intel y AMD llevan ya mucho tiempo a la greña, solapando sus mejoras tecnológicas y disputándose el honor de fabricar el procesador más rápido del momento. Aunque esta batalla se limita casi siempre al aspecto comercial, lo cierto es que cada nueva arquitectura supone una auténtica innovación. Pero a pesar del cambio o, más exactamente, de la evolución de las arquitecturas de los procesadores, ciertas funcionalidades y parámetros siguen estando presentes de una forma u otra. Por ejemplo, la memoria caché, ya sea de nivel uno (L1) o dos (L2), es un elemento esencial, al igual que el conjunto adicional de instrucciones específicas. También hay que considerar los procesos de fabricación, que conviene analizar y comparar para que queden claros sus ventajas e inconvenientes. Por ello hablaremos del tipo de interconexiones utilizado (aluminio o cobre), la tecnología de grabación de los transistores y el tipo y frecuencia del bus que comunica el procesador con el chipset integrado en la placa base.

Vuelve el SSE

Tras la salida de los Pentium vimos aparecer los primeros conjuntos de instrucciones especializadas, destinadas a mejorar la forma en que se procesan los datos. El MMX (Multi Media Extensions) abrió la veda, con 57 nuevas instrucciones orientadas al multimedia, pero reservadas al cálculo de números enteros. El SSE (Single SIMD Extension) añadió 70 más con el Pentium III, integrando esta vez los números con coma flotante. Las nuevas instrucciones seguían estando orientadas al multimedia (MPEG-2), pero también a las aplicaciones 3D. Gracias al cálculo de matrices se pudo mejorar la gestión de escenas y objetos en 3D. Así que se realizan varias operaciones en matrices y las instrucciones SSE permiten obtener cuatro resultados simultáneamente. Con el SSE 2 que incorpora el Pentium IV son ocho los resultados disponibles al mismo tiempo. Además de las aplicaciones 3D, estas instrucciones aceleran el tratamiento de las aplicaciones multimedia, el sonido (MP3), el vídeo y la lectura directa de ficheros desde una web. Para poder explotar estos conjuntos de instrucciones, las aplicaciones deberán desarrollarse de una forma concreta. Pero, tal y como ocurrió con las funciones 3D integradas en los nuevos chips gráficos (GPU: GeForce 2 y Radeon), habrá que esperar algún tiempo para que los programas sean realmente compatibles con el SSE 2. No obstante, y al igual que ocurre con las unidades de procesamiento de gráficos (GPU), en teoría la versión 8 de DirectX será capaz de gestionar las instrucciones adicionales del Pentium IV. Así, en cuanto una aplicación necesite una función de DirectX, se utilizará el SSE 2.

La memoria caché

Cuando se trata de procesadores, es obligatorio hablar de memoria caché. Ésta se subdivide en dos niveles: L1 (nivel 1) y L2 (nivel 2). El primero siempre ha estado integrado en el procesador, mientras que el segundo ha evolucionado enormemente en los últimos años. Bueno, más que evolucionar, ha ido cambiando de sitio, puesto que con la aparición de los primeros 486, la memoria caché de nivel 2 no intervenía en la cadena de tratamiento de los datos. Posteriormente se integró en las placas base, y su capacidad podía variar en función de los deseos y el bolsillo de su propietario. Con la llegada de los primeros Pentium II, la memoria caché L2 se situó cerca del procesador.
El primer procesador cuyo núcleo integraba memoria caché fue el Pentium Pro. Por desgracia, el coste de fabricación y, por tan-

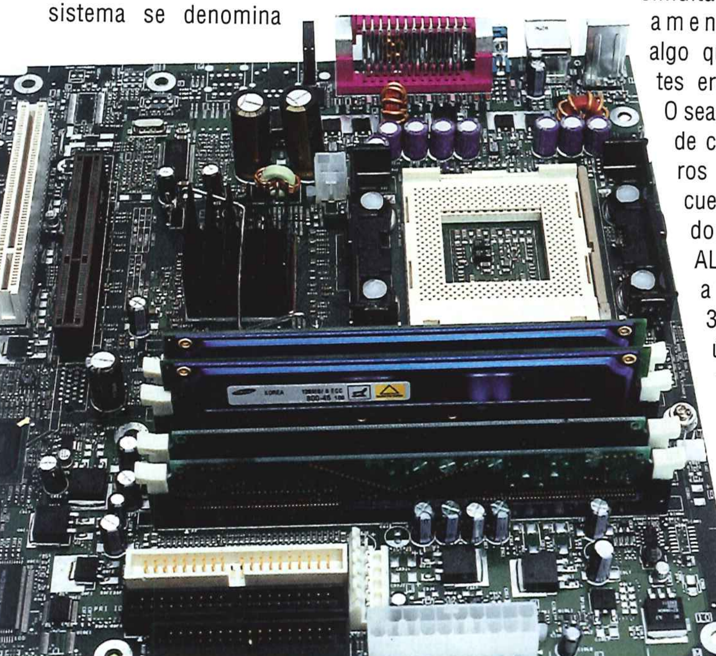
***Falcon 4.0* es el simulador de vuelo de referencia para probar nuevos procesadores y tarjetas gráficas.**

to, el precio final de este modelo lo limitaban al uso profesional, como su nombre indica. En el caso de los procesadores destinados al gran público, se logró integrar la memoria caché L2 en el núcleo con la introducción de un nuevo diseño (Celeron). Más tarde, la arquitectura Coppermine permitió hacer lo mismo en el caso del Pentium III.

En lo que al Pentium IV se refiere, la memoria caché de nivel 2 está situada en el núcleo del procesador (*on-die*) y su capacidad alcanza los 256 KB. De hecho, la innovación está en la caché L1, que ha pasado de 16 a 8 KB, destinados al *trace cache*. ¿En qué consiste esta función? Pues en que la memoria caché conserva las instrucciones más utilizadas tras la decodificación. Por ejemplo, si se necesita una instrucción y ésta ya está presente en la *trace cache*, no es preciso volver a buscarla y decodificarla. Este sistema se denomina "predicción" y, aunque ya estaba en cierto modo presente en las arquitecturas anteriores, en el Pentium IV es mucho mayor, hasta el punto de que, cuando se solicita una instrucción, hay un 97% de posibilidades de que ya esté decodificada en la caché. Ésta puede guardar hasta 12.000 microoperaciones (instrucciones decodificadas), lo que significa un aumento del rendimiento nada desdeñable.

ALU y FPU

Los dos elementos más importantes de un procesador son la unidad de cálculo de números enteros o ALU (Arithmetic Logical Unit), y la unidad de cálculo de números con coma flotante o FPU (Floatin Point Unit). En el Pentium IV, la ALU se ha convertido en bidireccional, es decir, puede recibir y enviar datos simultáneamente, algo que antes era imposible. O sea, que la unidad de cálculo de enteros duplica la frecuencia del procesador. Por ejemplo, la ALU de un Pentium IV a 1,5 GHz funcionará a 3 GHz. Por tanto, el último vástago de Intel resulta ser un procesador con multifrecuencias. En cuanto a la FPU, se ha perfeccionado al añadir instrucciones SSE 2. La precisión de la unidad de cálculo de números con coma flotante es ahora de 128 bits. Cuando una instrucción recibe un tratamiento determinado en el interior del procesador, pasa por distintas etapas (microoperaciones), hasta ser convertida en una instrucción simple. Estas etapas se suceden en un orden preciso y se requiere un ciclo de reloj para ejecutar cada una de ellas. Para llevar a término varias a la vez disponemos de la función *Pipelining*. El Pentium III propone un *Hyperpipelining*, capaz de ejecutar diez etapas en un solo ciclo de reloj. También en este caso el Pentium IV va todavía más lejos y permite ejecutar 20 etapas simultáneamente. A todo esto hay que añadir la tecnología Superscalaire, que permite iniciar varios procesos a la vez.



El Pentium IV utiliza el formato Socket 423: placa base nueva, alimentación nueva, torre nueva...

La tecnología de grabación

El Pentium III con arquitectura Coppermine utiliza una tecnología de grabación de 0,18 micras y las interconexiones entre las distintas capas de transistores son de aluminio. En cambio, AMD ha introducido la tecnología del cobre, aunque graba sus Athlon y Duron a 0,18 micras. Esta tecnología favorece la disipación del calor gracias a la mayor conductibilidad de este metal. Por tanto, los procesadores con tecnología de cobre soportan mejor las frecuencias elevadas. La diferencia entre los chips es imperceptible para el usuario final. Es el fabricante el que se beneficia de las ventajas del cobre, ya que esta tecnología permite certificar más unidades que puedan funcionar con altas frecuencias. De momento, el Pentium IV se fabricará con tecnología de aluminio y una fineza de grabación de 0,18 micras. La



El Pentium III a 1 GHz seguirá vigente hasta finales de 2001.



siguiente fase será la grabación en 0,13 micras. En principio, Intel sólo llegará a este nivel a finales de 2001, al tiempo que introducirá la tecnología del cobre.

Exhibiciones de megahercios

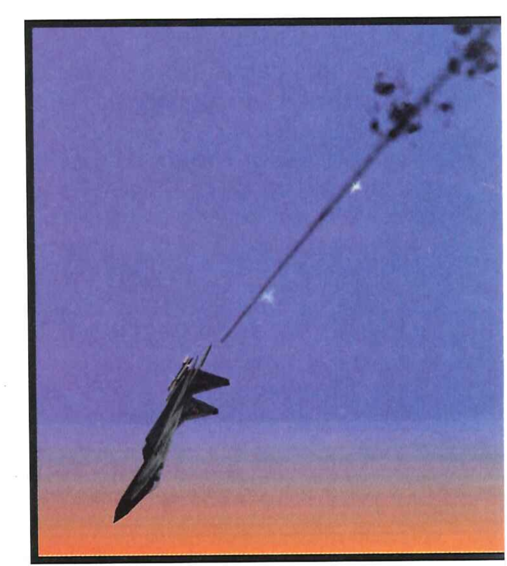
Cuando se introduzca el Pentium IV, su frecuencia será de 1,4 GHz, pero en seguida estará disponible el 1,5 GHz. En principio, la frecuencia irá aumentando de 100 en 100 MHz, lo que augura una rápida escalada hasta los 2 GHz. Pero no hay que olvidar que la velocidad del procesador no es el único dato a tener en cuenta. También es fundamental la frecuencia del bus de comunicación entre el procesador, el *chipset* y la memoria. En este apartado, el triunfador es AMD, con una frecuencia de bus externo (FSB: Front Side Bus) de 200 MHz. Hasta ahora, Intel se contentaba con buses de 66, 100 y 133 MHz. Intel ha desarrollado el Quad Pumped para el Pentium de última generación , con el que pueden trabajar en paralelo cuatro buses a 100 MHz. De este modo se obtiene una frecuencia teórica de funcionamiento de 400 MHz.

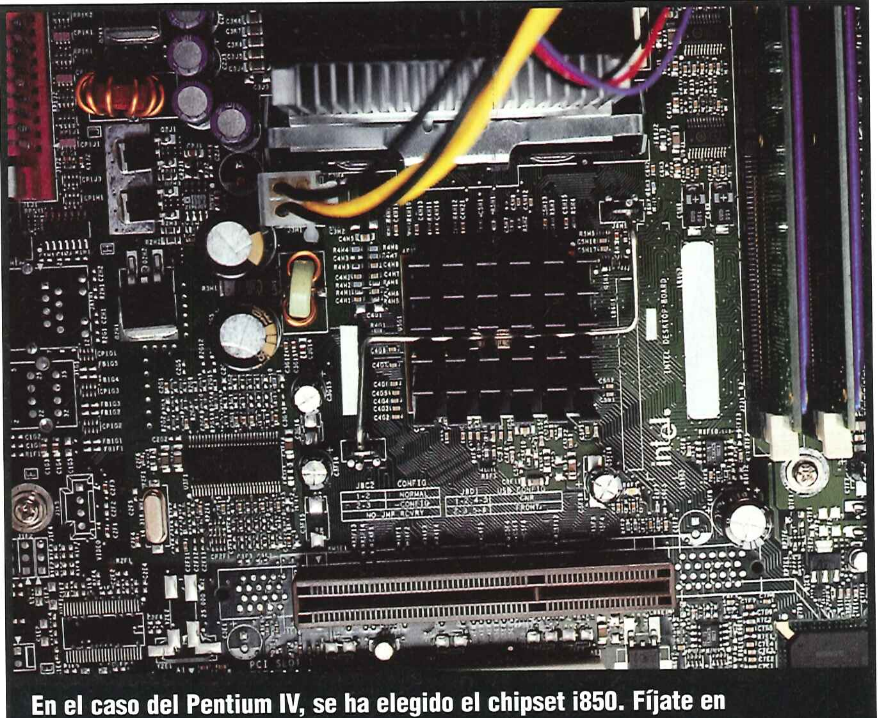
De momento, la Rambus sigue siendo la única memoria utilizada en el Pentium IV.

Cambio total

Como es habitual en Intel, un nuevo procesador implica un nuevo *chipset*. El i850 es el conjunto de componentes adaptado al Pentium IV. Este *chipset* es capaz de gestionar la memoria Rambus, una memoria carísima por la que había apostado Intel para el viejo *chipset* i820. Por desgracia, el fabricante estadounidense ha vuelto a hacer más o menos lo mismo. Por si fuera poco, además utiliza dos zócalos de tipo RIMM (el soporte de la Rambus), ya que el esquema de funcionamiento del procesador y del *chipset* implica un doble canal de comunicación con la memoria. Por tanto, será imprescindible trabajar a pares, como en los tiempos de la memoria EDO. Pero para tranquilizarnos, Intel asegura que sus productos soportarán la memoria SD-RAM en la primavera de 2001. Y tampoco se olvidarán de la DDR-RAM. Volvamos a las características del i850. Este *chipset* funciona con un FSB de 400 MHz y puede gestionar cuatro soportes de memoria Rambus que pueden alcanzar un total de 2 GB de memoria. El puerto AGP es compatible con 4x, aunque también controla el 8x. Por supuesto, el i850 acepta las normas Ultra DMA 66 y 100, así como la gestión de cuatro puertos USB. Y ahí se acaban las novedades. Parece que también se comercializará un *chipset* que integrará el tratamiento de vídeo, como se hizo con el i815E. Los cambios no afectan únicamente a la parte electrónica de la placa base. También aparece un nuevo tipo de soporte para procesador, el Socket 423. Debido al tamaño y al peso de la pareja formada por el disipador y el ventilador, se han agregado orificios de fijación adicionales a en la placa base, con lo que también hará falta cambiar esta última. Asimismo, en la renovación se ha tenido en cuenta el sistema de alimentación. Damos


Hasta los juegos de estrategia son en 3D.



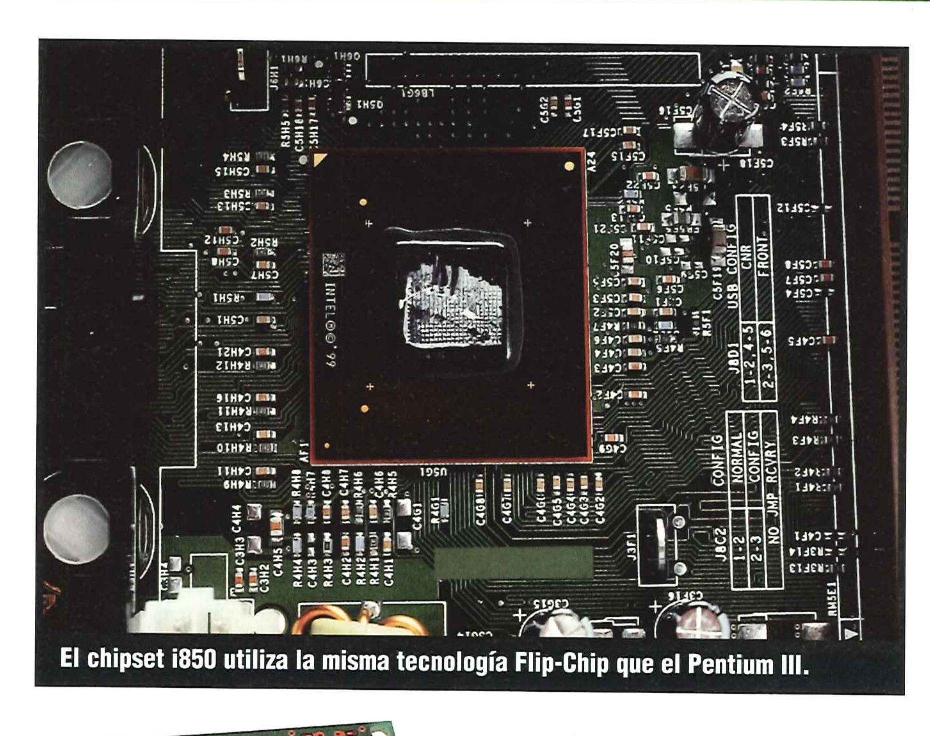


En el caso del Pentium IV, se ha elegido el chipset i850. Fíjate en el nuevo y enorme disipador y la nueva fijación.

la bienvenida al ATX de 12 voltios, que alimenta la placa base con nada menos que tres tomas.

Evolución o revolución

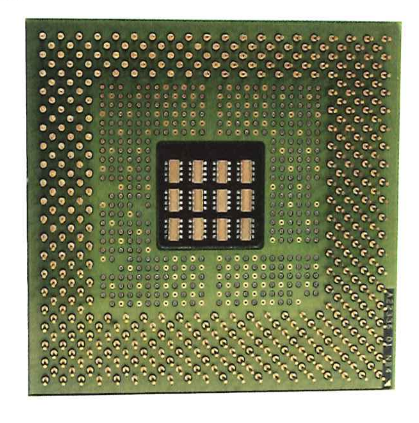
Hemos tenido ocasión de poner a prueba un modelo de *preserie*. Con aplicaciones como Photoshop 5.5 (no optimizado para SSE 2) en un entorno Windows 98 se obtienen más o menos los mismos resultados que con un AMD Athlon de 1 GHz. Lo mismo sucede con los juegos que no se acercan a la librería DirectX. En cambio, con títulos más recientes y desarrollados con la intención de aprovechar al máximo las posibilidades de DirectX 8, la diferencia es flagrante. El rendimiento con *Combat Flight Simulator 2* aumenta en más del 100 %. De modo que la mejora no se debe únicamente al aumento de la frecuencia, sino que la nueva arquitectura del Pentium IV aporta una ganancia real. No obstante, conviene recordar que no hemos visto la versión definitiva del procesador y del *chipset*, y que



El chipset i850 utiliza la misma tecnología Flip-Chip que el Pentium III.

El sistema Rambus necesita dos terminadores junto a los módulos de memoria.

DirectX 8 es todavía una versión beta.
Con todo, hasta que no existan aplicaciones desarrolladas específicamente para el Pentium IV, su interés será más bien limitado, como ocurrió con el Pentium III en sus inicios. De todas formas, donde más claras serán las ventajas del Pentium IV será en los juegos, sobre todo si son en 3D, y en las aplicaciones de CAD (diseño asistido por ordenador) y de creación de imágenes de síntesis. Desde luego, como no nos cansamos de repetir, el procesador no será lo único importante para utilizar los juegos del futuro y no sirve de nada adquirir el último Pentium a 1,5 GHz si al final acabas acoplándole una tarjeta mediocre que limitará sus prestaciones.



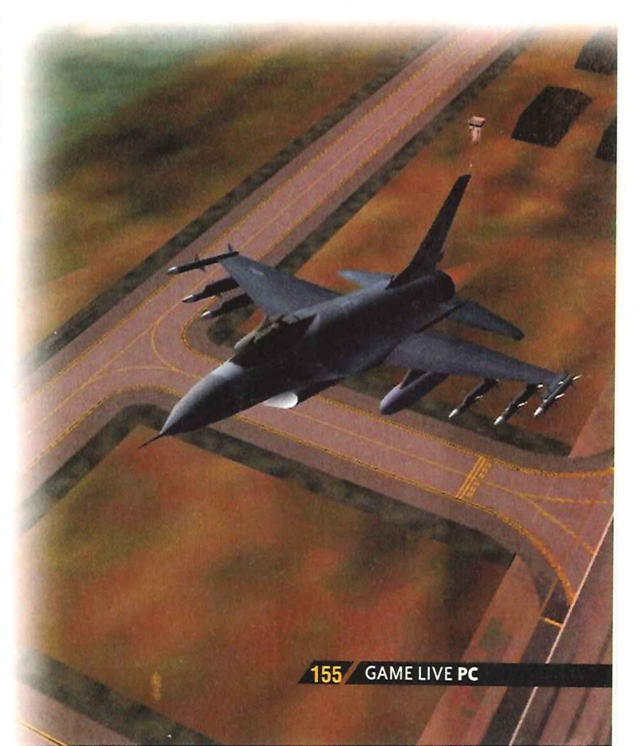
El PIV, visto desde la parte de atrás. Cuenta: hay 423 pins.

En teoría, a finales de este año el precio de una máquina completa equipada con un PIV de 1,5 GHz rondará las 350.000 pesetas. Estarán destinadas a la gama alta. Las ofertas de las gama baja y media se centrarán en los PC equipados con Pentium III o Celeron. A finales de este año, las frecuencias del Pentium III partirán de los 800 MHz. En el tercer trimestre de 2001, los ordenadores de gama baja ya irán equipados con un Pentium III de 1 GHz y los Pentium IV a 1,5 GHz se venderán por unas 250.000 pesetas.
En fin, que los preciso bajarán y, tarde o temprano, habrá que pasarse al Pentium IV. Esperemos que aumente el número de programas capaces de explotar a fondo toda su potencia.

EN EL FUTURO...

En el caso de Intel, parece que el futuro nos reserva muchas novedades. Para empezar, la frecuencia del bus externo del Celeron subirá seguramente hasta los 100 MHz. En el Pentium IV debería utilizarse una tecnología de grabación de 0,13 micras, lo que permitirá incluir más memoria caché de nivel 2 (L2). Así que debería subir en principio hasta los 512 KB y las frecuencias irían hasta 1,25 GHz como mínimo. Desde luego, el Pentium IV se beneficiará de este tipo de grabación, pero también de la tecnología del cobre.
El mundo de los chipsets también se presenta bastante movido. Seguramente a principios del próximo año veremos aparecer las primeras placas base equipadas con memoria DDR-RAM, a cargo de Vía. En cuanto a AMD, seguimos esperando el 760, que también será capaz de gestionar la DDR-RAM. Por lo que respecta a los procesadores, la cosa no está clara, aunque no tardaremos en ver aparecer el Athlon Ultra.



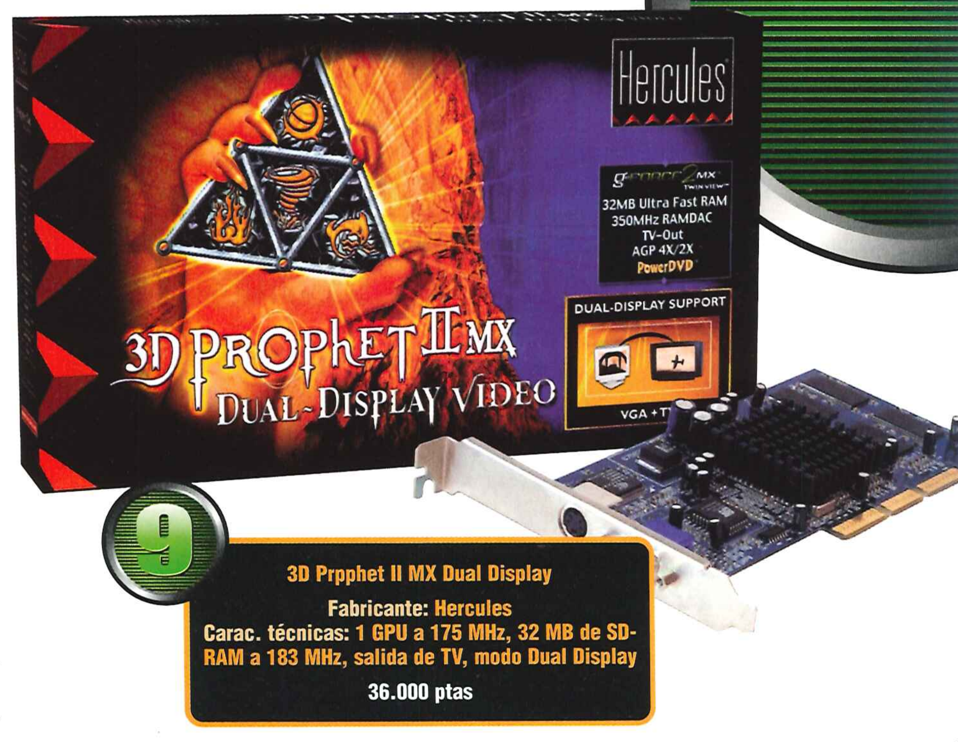




Profeta en su tierra

LAS TARJETAS 3D DE HERCULES

Ahora que Guillemot ha comprado Hercules, el veterano fabricante de tarjetas gráficas se ha dado el gustazo de incorporar (con éxito) los tres modelos del chip GeForce 2 de NVIDIA a **sus nuevas Prophet II**.



9

3D Prpphet II MX Dual Display

Fabricante: Hercules
Carac. técnicas: 1 GPU a 175 MHz, 32 MB de SD-RAM a 183 MHz, salida de TV, modo Dual Display
36.000 ptas

En la época en que los vetustos 486 dominaban la Tierra, Hercules ya estaba allí, poniendo en el mercado la mejor tarjeta gráfica del momento. Hacía ya un par de años que la compañía peligraba, sobre todo porque había perdido el tren de las tres dimensiones y éstas seguían progresando a marchas forzadas. La adquisición de la compañía por parte de Guillemot ha sido una auténtica tabla de salvación. Guillemot ha revitalizado esta marca de glorioso pasado ofreciendo al usuario una gama de productos con una muy buena relación calidad precio.

3D Prophet II MX Dual Display

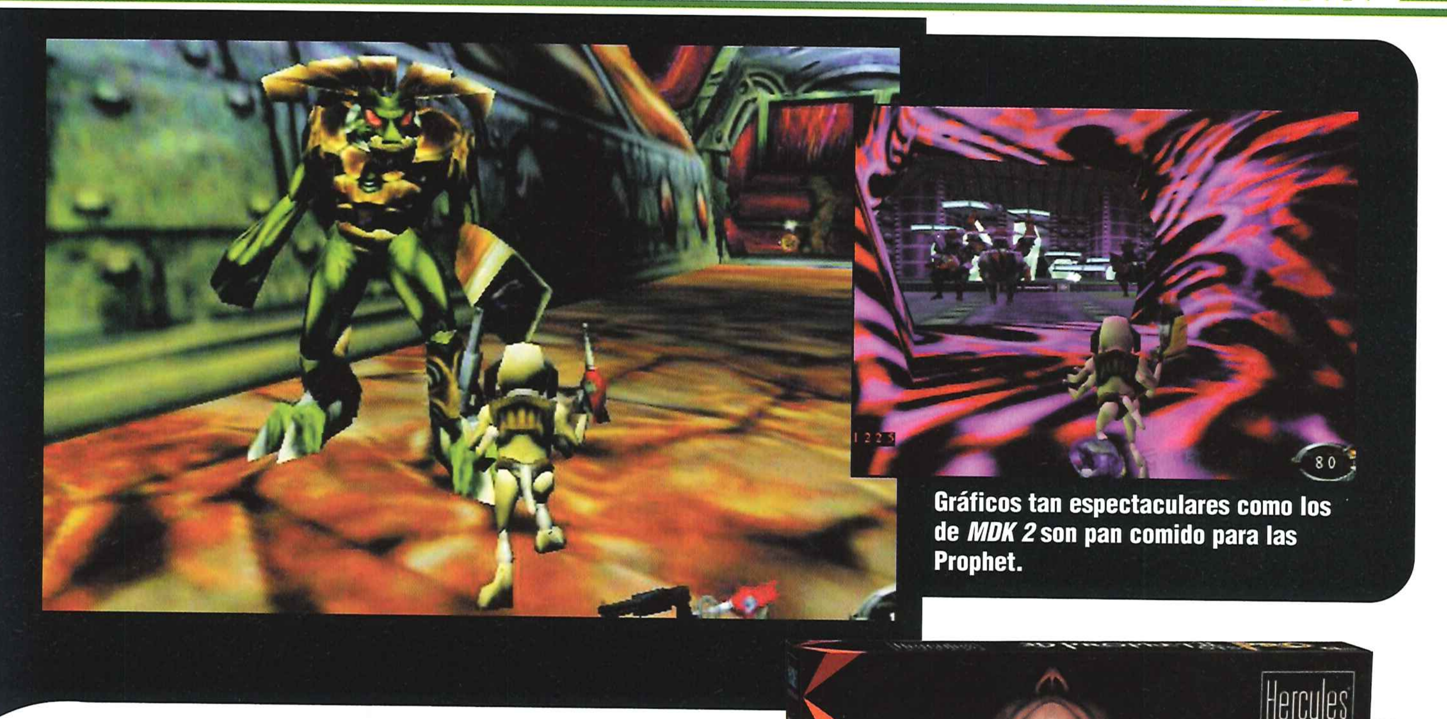
Es una versión evolucionada de la 3D Prophet II MX. La MX original, que sigue a la venta, ofrece una salida de vídeo en formato S-Video, con adaptador compuesto incluido, que explota las funciones Twin View propias del chip GeForce 2 MX. El Twin View se parece a las funciones Dual Head de las Matrox G400 y G450. Incorpora dos salidas de vídeo (una VGA y otra de vídeo o bien 2 VGA) que pueden ser utilizadas al mismo tiempo con resoluciones y tasas de refresco distintas. Por ejemplo, en la 3D Prophet II MX, la salida de TV te permite ver un DVD en una pantalla mientras navegas por la Red o utilizas un modo clon, con el que puedes visualizar las mismas imágenes en un monitor y una tele (con frecuencias de refresco distintas). También puedes utilizar la segunda pantalla para trasladar información en los juegos que se valen de varias ventanas. *Flight Simulator* es un ejemplo perfecto. Sin embargo, es una pena que se trate de una versión con salida de TV y no una bi-VGA. En cuanto a su rendimiento en 3D, la MX se defiende bastante bien, sobre todo teniendo en cuenta que la Hercules utiliza memoria a 5,5 nanosegundos, o sea, a 183 MHz, en la versión para consumidor final. Pero cuidado, porque si compras la MX en su versión OEM (ensambladores), la frecuencia de la memoria será de 166 MHz. Siempre te quedará el recurso de aumentar esta frecuencia gracias a los *drivers* de NVIDIA, con mayor o menor éxito. La pega de la Prophet II MX es que su precio es más elevado que el de la MSI StarForce 816, que también cuenta con una salida de vídeo.



***MDK 2* es un juego excelente para probar las Prophet.**

3D Prophet II GTS Pro

La 3D Prophet II GTS Pro acaba de entrar en el mundo de la tecnología 3D. De hecho, es el peldaño anterior a la versión Ultra, demasiado cara por el momento. Lo que ha permitido reducir su coste es el uso de una memoria DDR certificada a 200 MHz en lugar de a 230 MHz.



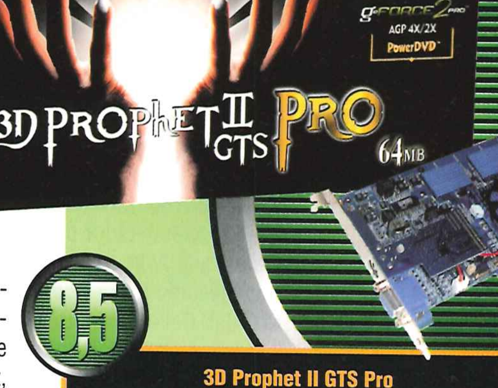
Gráficos tan espectaculares como los de *MDK 2* son pan comido para las Prophet.

Como consecuencia, el precio de la Pro es de 90.000 pesetas (sí, es lo que hay), frente a las 115.000, aproximadamente, de la Ultra. Respecto al diseño, Hercules ha echado mano del utilizado en la 3D Prophet II GTS 32 MB, todavía en el mercado. Naturalmente, vuelven a estar presentes los famosos disipadores de calor en los chips de memoria, que permiten ganar algunos grados en las frecuencias altas. Un análisis de los resultados desvela que los de la Pro son muy parecidos a los de la versión Ultra, aun cuando la frecuencia del procesador de la Pro es de 200 MHz, al igual que en la Prophet II GTS básica. Si se aumenta la frecuencia de la memoria, la versión Pro incrementa en la misma proporción el ancho de banda de la memoria. Así, pasamos de 4,9 GB a 5,9 GB por segundo. Como la GeForce 2 GTS depende mucho del ancho de banda de la memoria en las resoluciones altas, los resultados obtenidos son muy interesantes. Con todo, las tarjetas como la 3D Prophet II Pro o Ultra sólo salen a cuenta para las resoluciones superiores a 1.024 x 768 en millones de colores, puesto que para las resoluciones inferiores una tarjeta equipada con MX proporciona casi los mismos resultados. La Pro también dispone de una salida de TV, que utiliza un chip basado en BookTree 869. Sin embargo, no puede utilizarse esta salida en modo Twin View, como ocurre con la versión MX.

En resumen, esta tarjeta podría describirse como una Ultra "razonable", a pesar de las 90.000 pesetas que cuesta. Pero la verdad es que una inversión en una de estas tarjetas sólo puede justificarse si se le va a dar un uso semiprofesional (diseño asistido por ordenador, modelización 3D). De no ser así, lo mejor será esperar a que llegue la próxima generación, que ya asoma por el horizonte.

3D Prophet II GTS Ultra

He aquí el no va más de la gama de Hercules, con muy pocas diferencias respecto a las tarjetas de la competencia. Presenta el mismo diseño azul de la tarjeta de referencia de NVIDIA y el ventilador es el mismo que el de las Siluro GeForce 2 GTS 64 MB. El binomio disipador/ventilador es muy eficaz, ya que permite aumentar la frecuencia del procesador hasta 290 MHz (frecuencia base: 250 MHz). También incluye una memoria DDR certificada a 230 MHz, razón por la que su precio, fuera de España (lamentablemente, la Ultra no se comercializará en nuestro país), es desorbitado. La ganancia en lo que al rendimiento se refiere es impresionante, pero ¿quién necesita jugar a *Quake 3 Arena* en 1.600 x 1.200, a más de 60 imágenes por segundo? Y es que no hay que olvidar que el precio de esta tarjeta gráfica equivale al de un PC completo de gama baja. Así que, o bien utilizas tu PC para trabajar en 3D en un entorno OpenGL y, en este caso, cada segundo perdido vale su peso en oro, o bien pasas y esperas a que una nueva arquitectura 3D pueda explotar la memoria con un ancho de banda más reducido. Para la mayoría de nosotros, una simple MX con o sin Dual Display basta y sobra para todas nuestras aplicaciones. La versión Ultra es una pasada, pero te conviene ser prudente a la hora de comprar una tarjeta 3D.



8,5

3D Prophet II GTS Pro

Fabricante: Hercules
Carac. técnicas: 1 GPU a 200 MHz. 64 MB de DDR a 200 MHz, salida de TV
90.000 ptas

3D Prophet II GTS Ultra

Fabricante: Hercules
Carac. técnicas: 1 GPU a 250 MHz, 64 MB de DDR a 230 MHz, salida de TV
110.000 ptas

7,5





Una buena alternativa

ATI RADEON 32 MB SDR

Desde el lanzamiento del Radeon, esperábamos una tarjeta asequible equipada con este nuevo procesador. Aquí tienes la versión con 32 MB de memoria SD-RAM. ¿Será ésta la elección razonable?

Por fin una tarjeta asequible basada en un procesador Radeon. El procesador gráfico y la memoria funcionan a 166 MHz en la versión 32 MB SDR. Por cierto, conviene destacar que la versión para consumidor final de la Radeon es la única en proponer una frecuencia de 183 MHz. Los productos que encontrarás en versión OEM no superan los 166 MHz, aunque podrás alcanzar los 183 gracias al programa Powerstrip. La arquitectura del chip no ha sido revisada a la baja, al contrario de lo sucedido con la versión MX del GeForce 2. De manera que sigues disponiendo de dos canales de renderizado, cada uno de ellos equipado con tres unidades de textura. La potencia de renderizado es de 1 gigatéxeles por segundo para la Radeon y de 700 megatéxeles por segundo para la MX. Por desgracia para la Radeon, actualmente hay muy pocos juegos que exploten más de dos texturas por ciclo de reloj.

El talón de Aquiles de las tarjetas gráficas de última generación es el ancho de banda de la memoria. Cuando pagas más de 75.000 pesetas por una tarjeta gráfica, lo que en realidad estás comprando es memoria DDR de alta calidad, la única que de momento es capaz de soportar la cantidad infernal de intercambios de datos impuesta por los procesadores. De modo que, como sucede con nuestras CPU, el futuro de las tarjetas gráficas estará en la caché que lleven incluida. Pero ésta no es la cuestión. La versión SDR propone un ancho de banda de memoria de 2,7 gigabits por segundo. De momento, el ancho de banda de la memoria se nota en las resoluciones altas (porencima de 1.024 x 768), puesto que los desarrolladores han adaptado sus juegos (o niveles) a un número de texturas acorde con el existente en el mercado gráfico. La Radeon SDR no sale mal parada en absoluto en la resolución 1.024 x 768 y en un modo de 32 bits tan alucinante como siempre,. La versión SDR del Radeon es una alternativa realmente interesante a la GeForce MX, su rival directa.

Aunque en el rendimiento bruto de los juegos actuales, a la Radeon le cuesta mostrar toda su potencia, se nota que está bien equipada para las nuevas funciones de DirectX 8. Y no nos olvidemos de la calidad de la descompresión MPEG-2. Es una tarjeta que se adaptará bien a una máquina equipada con un Duron a 700 MHz. Eso sí, es algo más cara (49.000 pesetas) que las tarjetas basadas en MX.

La ATI Radeon 32 MB SDR es una buena alternativa a la GeForce MX.

FICHA TÉCNICA

TIPO DE PRODUCTO: Tarjeta 2D/3D
NOMBRE: Radeon 32 MB SDR
FABRICANTE: ATI
CARACTERÍSTICAS:
1 Radeon a 166 MHz, 3 MB de SD-RAM a 166 MHz
PRECIO: 49.000 ptas.

VEREDICTO

La Radeon SDR es una tarjeta 3D razonable. Si eres un loco del *bench*, olvídate de ella. Si no, ofrece un rendimiento suficiente para los juegos actuales y está bien equipada para el futuro. ¿Qué más se le puede pedir a una tarjeta gráfica?

9



Vuela con el USB

CH FLIGHT SIM YOKE LE

En según qué simuladores es más recomendable utilizar *joysticks* de "cuernos" como éste, que dan una mayor precisión en las maniobras instrumentales. En este caso, **CH** ha dotado a su *joy* con **tecnología USB**, ideal para volar suavemente y sin sobresaltos.

CH es uno de los fabricantes de *joysticks* con más prestigio dentro del mundillo de la simulación de vuelo. Sus productos suelen asegurar un control suave y preciso de los aviones. Este periférico viene a cubrir un hueco en la gama: las dos anteriores variantes de Flight Sim Yoke no ofrecían tecnología USB para la gama baja. La única característica original de este *joystick* es que dispone de un conector digital, lo que a su vez implica que se requiera Windows'98, 2000 o ME o, en su defecto, una versión avanzada de Windows'95. Los usuarios de Mac e Imac no han sido olvidados; quienes tengan un sistema operativo OS 8.1 o superior también podrán disfrutar de él.
Al probarlo en vuelo hemos podido comprobar lo preciso que es para vuelos de tipo instrumental, lo que lo hace idóneo para simuladores civiles estilo *Flight Simulator*. Eso no significa que no sea bueno para el combate aéreo, pero lo cierto es que en estos casos resulta algo aparatoso.

¿Dónde está el compensador?
El recorrido de la palanca es adecuado. Pretende imitar el de las palancas de los aviones civiles, pero con la reducción lógica para que te sea posible utilizarlo en casa. Se dice que se ha diseñado ergonómicamente, pero hay que remarcar que tres elementos (la rueda del compensador, los botones de los *flaps* y la palanca de gases) están situados en sitios un poco inaccesibles, lo que acaba obligándote a olvidarte de ellos con demasiada frecuencia. Esto es especialmente arriesgado en los aterrizajes, donde el control sobre la palanca de gases debe ser constante. Los otros botones están bastante juntos, de forma que sólo se puede utilizar uno cada vez. El que destaca por encima de los otros es el hat de 8 posiciones (con el que usaremos las vistas), porque es mucho más preciso que cualquier otro.
Como sus compañeros con volante, necesita bastante espacio. Quizá por eso se incorpora un cable de 225 centímetros para unirlo con el PC, al que, por cierto, robará mucho espacio en la mesa. Dos fijaciones lo mantendrán adherido (la mesa deberá tener un grosor mínimo de 20 mm) para que los movimientos de la palanca no lo muevan de su sitio. Dichas fijaciones son dos tornillos con una pinza. Sencillo y efectivo. Y por si todo esto fuera poco, es compatible con los pedales de vuelo CH, con los que se refuerza la sensación de estar a los mandos de cualquier avión.
En resumen, un clásico de los *joysticks* puesto al día gracias al uso de la tecnología USB. Por fin un periférico sin saltos digitales, fácil de instalar y configurar, y que hará las delicias de los pilotos virtuales más pacíficos. Claro que, ¿has visto el precio? Sí, la carrera de piloto es muy cara.

Flight Sim Yoke LE

Un clásico de los *joysticks* puesto al día gracias al uso de la tecnología USB

FICHA TÉCNICA

TIPO DE PRODUCTO: Mando de vuelo
NOMBRE: Flight Sim Yoke LE
FABRICANTE: CH
CARACTERÍSTICAS: Joystick con palanca de gases, 18 botones, hat de 8 posiciones, USB
PRECIO: 36.995 ptas.



VEREDICTO

Asegura un buen control y es bastante preciso. Son muy destacables su hat de 8 posiciones y la rueda del compensador, muy útil para eliminar las tendencias en el eje vertical.
Peros: la palanca de gases está en una posición incómoda y, ejem, ¡ese precio!

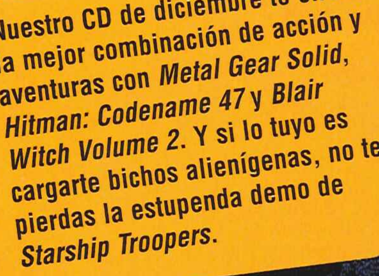




Metal Gear Solid

Nuestro CD de diciembre te ofrece la mejor combinación de acción y aventuras con *Metal Gear Solid*, *Hitman: Codename 47* y *Blair Witch Volume 2*. Y si lo tuyo es cargarte bichos alienígenas, no te pierdas la estupenda demo de *Starship Troopers*.





INSTALACIÓN: demos/Demo Metal Gear Solid/MGSTrial.exe
GÉNERO: Acción/Simulador
DESARROLLADOR: Konami
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PII 233, 32 MB de RAM, DirectX, Win 95/98, 36 MB en disco duro.

Procedente de la PlayStation, nos llega este formidable juego de acción. Eres Solid Snake, un veterano retirado de las fuerzas especiales Foxhound, a quien se le ha encargado llevar a cabo una misión secreta. Los terroristas han tomado una base militar en Alaska y amenazan con devastar la Tierra a golpe de misiles nucleares si no se satisfacen sus exigencias en menos de 24 horas. Ése es el tiempo que tienes para infiltrarte en la base, rescatar a los rehenes y matar a todos los terroristas. Tú solo, con unos prismáticos, unas gafas y una buena dosis de mala leche.

En la demo podrás disfrutar del primer nivel de este emocionante juego, en el que has de rescatar a Meryl. Actuar con sigilo es imprescindible para sortear a los guardas enemigos. Para ello, deberás arrastrarte y ocultarte con frecuencia.

CONTROLES
Arma: Ctrl • **Acción:** Barra espaciadora
Arrastrarse: Mayúsculas
Desplazarse: Teclado numérico
Perspectiva en primera persona: X

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Abre el navegador que utilices habitualmente y busca la página Principal en la raíz del CD. Una vez cargada, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. Al hacer clic sobre los programas aparecerá el cuadro de diálogo del navegador que te invita a guardar el archivo o abrirlo desde Internet. Si te inclinas por la segunda opción, el programa de instalación se ejecutará sin más. En el CD1 encontrarás también una carpeta llamada Goodies, cargada de material adicional sobre tus juegos preferidos.

Más QUAKE y UNREAL

El mod *Urban Terror* de Silicon Ice Development está destinado a convertirse en una de las conversiones totales más importantes de *Quake 3 Arena*. Esta nueva beta te ofrece una espectacularidad sin precedentes. Las mejoras en las animaciones y efectos de sonido aseguran una experiencia mucho más realista, sobre todo en lo que se refiere a la representación de las armas. Asimismo, se ha mejorado la visión nocturna, dotando al juego de una ambientación excelente. Si creías que ya te habías desenganchado de *Quake 3*, ve mentalizándote, ya que volverás a caer. También encontrarás en Extras el Unreal Tournament Skin Maker 2.4. Con él podrás fácilmente importar personajes de Unreal y cambiar su apariencia para luego usarlos en Unreal Tournament, Deus Ex o Klingon Honour Guard.

CLOSE COMBAT: Invasion Normandy

INSTALACIÓN: demos/Demo Close Combat Invasion Normandy/InvasionNormandyDemo.exe
GÉNERO: Estrategia en tiempo real
DESARROLLADOR: Atomic Games
REQUISITOS: P 200 MHz, 32 MB RAM, DirectX 7+,win 95/98, tarjeta gráfica de 4 MB, 120 MB en disco duro.

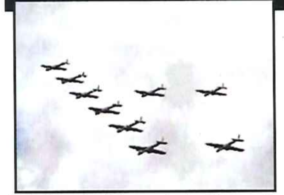


La última entrega de la serie *Close Combat* te mete de lleno en el famoso desembarco de Normandía. La demo te permite jugar una batalla entre los aliados y los alemanes, encarnados por el ordenador u otro jugador. La liberación de Europa está en tus manos.

CONTROLES
Seleccionar Unidades: Botón derecho
Disparar: Arrastrar sobre objetivo y hacer clic derecho

BATTLE OF BRITAIN

INSTALACIÓN: demos/Demo Battle of Brtain/BattleofBritain.exe
GÉNERO: Simulador de vuelo
DESARROLLADOR: Rowan Software
REQUISITOS: Pentium 300, 64 MB de RAM, Direct X, 300 MB en disco duro.



El último simulador de los creadores de *Flying Corp* y *MiG Alley* te lleva a participar en una de las batallas decisivas de la Segunda Guerra Mundial. Podrás ser el piloto o el comandante de uno de los cinco aviones de la RAF inglesa o la Luftwaffe nazi que te ofrece *Battle of Britain*.

CONTROLES
Máxima potencia: 0 • **Alerones:** Cursores
Abrir/cerrar tren de aterrizaje: G
Cambiar de armas: N

STARSHIP TROOPERS

INSTALACIÓN: demos/Demo Starship Troopers Terran "Ascendy/TroopersLiteDemo.exe
GÉNERO: Estrategia en tiempo real
DESARROLLADOR: Blue Tongue
REQUISITOS: PII 233 MHz, 64 MB RAM, DirectX 7.0a, Win95/98, 300 MB en disco duro, Voodoo 2.



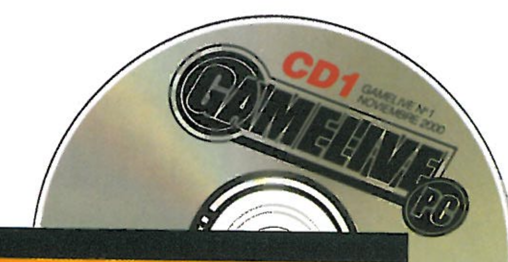
Starship Troopers: Terran Ascendancy es un juego de estrategia en tiempo real inspirado en la famosa película de Paul Verhoeven. Tendrás a tu cargo un pelotón de Infantería Móvil en una campaña de veinte misiones. Escoge a tus soldados, equípalos y envíalos a luchar.

CONTROLES
Seleccionar unidad y objetivo: Botón izquierdo
Rotar la cámara: Botón derecho
Zoom: Botón derecho e izquierdo a la vez

SUMARIO



CD1



CD2

• Juego completo:

EDGAR TORRONTERAS´ EXTREME BIKER

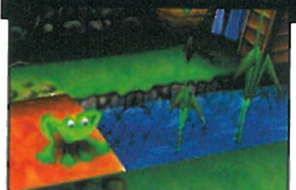
FROGGER 2: Swampy's Revenge

INSTALACIÓN: demos/Demo Frogger 2 Swampy's Revenge/f2demoEU.exe

GÉNERO: Plataformas

DESARROLLADOR: Blitz Games

REQUISITOS: PII 233 MHz, 32 MB RAM, DirectX, Win95/98, tarjeta 3D, 38 MB en disco duro.



Swampy el Cocodrilo y Frogger son viejos rivales. Frogger se ha llevado siempre los elogios y Swampy nada de nada. Swampy ha raptado a los renacuajos y Frogger debe rescatarlos. Acción rápida y nuevos escenarios en 3D llenos de obstáculos imposibles, peligrosos enemigos y *power-up* divertidísimos.

CONTROLES

Direcciones: Teclas de cursor
Saltar: Enter • **Escudo**: Ctrl derecho
Sacar la lengua: Botón izquierdo

HITMAN: CODENAME 47

INSTALACIÓN: demos/Demo Hitman Codename 47/hitmandemo.exe

GÉNERO: Acción en 3D

DESARROLLADOR: IO Interactive

REQUISITOS: PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win95, tarjeta 3D, 33 MB en disco duro.



En el papel del enigmático Hitman, atormentado por un oscuro pasado, deberás recurrir al sigilo y la táctica para llevar a cabo tus "golpes" con discreción y eficacia. A lo largo de una compleja trama, tendrás que ingeniártelas para retirarte del duro trabajo de asesino a sueldo con las alforjas llenas.

CONTROLES

Avanzar: 5 • **Correr**: 8
Disparar: Botón izquierdo
Recargar arma: Inicio

MECHWARRIOR 4: Vengeance

INSTALACIÓN: demos/Demo Mech Warrior 4 Vengeance/Mx4test/Mw4test.exe

GÉNERO: Simulador de robots

DESARROLLADOR: Microsoft

REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, DirectX 7.0a, tarjeta gráfica de 8 MB, 350 MB en disco.



Esta demo es una versión de prueba de *MechWarrior 4* sólo para el modo multijugador. Dispones de 4 *Mechs* que podrás modificar en el laboratorio, un mapa y cinco modos de juego diferentes. Al ser una versión de prueba pueden producirse problemas de compatibilidad con algunos sistemas.

CONTROLES

Acelerar: = • **Saltos**: J
Girar a la izquierda: 4 • **Girar a la derecha**: 6
Disparar: Enter

BREAKOUT

INSTALACIÓN: demos/DemoBreakout/BreakoutDemo.exe

GÉNERO: Arcade

DESARROLLADOR: Hasbro Interactive

REQUISITOS: PII 200 MHz, 32 MB RAM, Win95.



Ábrete paso. Destruye pirámides y murallas a bolazo limpio en esta puesta al día de un antiguo éxito arcade. Más niveles y unos extraordinarios gráficos en 3D contribuyen a hacer que el juego resulte más adictivo que nunca. Es sencillo, pero ¿a quién no le gusta destruir los obstáculos que van apareciendo en su camino y sembrar el caos indiscriminadamente?

CONTROLES

Movimiento: Cursores • **Usar *power-up***: Enter
Cambiar cámara: F1 • **Cambiar *power-up***: P

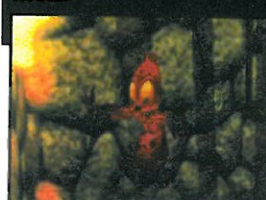
GIFT

INSTALACIÓN: demos/DemoGift/GiftDemo.exe

GÉNERO: Acción/Aventura

DESARROLLADOR: Eko Software

REQUISITOS: PII 200 MHz, 32 MB RAM, Win95.



Gift reinventa el género de plataformas en 3D con una innovadora apuesta en la que se satirizan los personajes de videojuegos y películas. Nuestro héroe, el travieso y entrañable Gift, vivirá una divertida aventura rodeado de unos gráficos espectaculares. Con sólo un tridente como arma, tendrás que enfrentarte a enemigos experimentados.

CONTROLES

Acción/golpear: Mayúsculas • **Saltar**: Ctrl
Perspectiva en primera persona: Tabulador
Desplazamientos: Cursores

BLAIR WITCH VOL. 2

INSTALACIÓN: demos/Demo Blair Witch Volume2/BW2DEMO.zip

GÉNERO: Aventuras

DESARROLLADOR: Human Head

REQUISITOS: P 200 MHz, 64MB de RAM, tarjeta 3D, Win98, 850 MB en disco duro.



En el segundo episodio de este juego de aventuras, una chica muy extraña llamada Robin Weaver rescata a un soldado de la Guerra Civil que sufre una amnesia total. Cuando Robin desaparece en el bosque de Burkittsville, el soldado se ve envuelto en un mundo de pesadilla, en el que los sacrificios humanos y el terror sobrenatural lo invaden todo.

CONTROLES

Correr: Mayúsculas • **Disparar**: Botón izquierdo
Usar: Enter • **Linterna**: Q



JUEGO COMPLETO

EDGAR TORRONTERAS' EXTREME BIKER



Por fin un entretenimiento a la altura de los que siempre quisimos pilotar una moto de cross de mucha cilindrada sin ponernos de barro hasta las orejas y sin los inconvenientes que provoca despegar el suelo del sillín. Y con Edgar Torronteras en la carátula.

Extreme Biker es un juego basado en las carreras de motos *off road*. Con él puedes llevar a cabo distintos tipos de carreras, tanto en circuitos cubiertos como al aire libre, o dedicarte simplemente a campar por la campiña en busca de desniveles en los que hacer piruetas. Hay múltiples ambientaciones y un sinfín de objetos que pueden servirte de trampolín. Aprovéchalos para sacar los pies de los estribos y arrancar los aplausos del respetable.

Los controles son muy sencillos. Basta con que memorices el acelerador y el freno para que puedas empezar a hacer tus pinitos en el tema. Recuerda que las motos de menor cilindrada son más manejables, así que no empieces a descalabrarte con una 500 si no estás acostumbrado a su potencia. Una vez en el aire no te será posible dirigir tu moto, sólo podrás hacer acrobacias. Pero recuerda que la fuerza de la gravedad tiene el feo vicio de llevarte de vuelta al suelo. Así que cuando entres en contacto con el firme, procura que sea con la rueda delantera. El resto puedes ir aprendiéndolo tú solo, ya verás que este juego garantiza diversión instantánea para todos los públicos. Además, su protagonista es un piloto de nuestro país, para que veas que no sólo en Yanquilandia y alrededores hay héroes de las dos ruedas y las bujías.

Las rampas te llevan hacia arriba y la gravedad hacia abajo. Un conflicto de intereses que deberá resolverse de alguna manera.

Instalación

INSTALACIÓN: Setup.exe
CATEGORÍA: Carreras
COMPAÑÍA: Deibus Studios/ Sierra Studios
REQUISITOS: Pentium a 233 MHz, 32 MB de RAM, tarjeta 3D de 4 Mb, 70 Mb de espacio libre en disco duro.

El manillar virtual

Mayúsculas derecha	Acelerar
Control derecha	Frenar
Flecha izquierda	Giro a la izquierda
Flecha derecha	Giro a la derecha
Flecha abajo	Caballito
Flecha arriba	Inclinarse hacia delante
Ñ	Acrobacia A
[	Acrobacia B
Alt	GrSalto de conejo
Flecha izq./dcha.	Giro en el aire
Flecha arr./ab.	Lanzarse al aire
Gr+izq./dcha.	Rizo en el aire Alt
Intro	Reiniciar
Barra espaciadora	Alt. Reiniciar
C	Pausa ON/OFF

Controles de cámara (teclado numérico)

0	Cambiar de cámara
+ o -	Zoom
Flechas	Mover la cámara
Q	Siguiente piloto
W	Piloto anterior
E	Jugador

Aceite para la moto

En el CD encontrarás cuatro carpetas con algunos extras para el juego. Encontrarás un parche, tres circuitos, el manual y un editor para que puedas hacer tus propios circuitos. Para que puedas disfrutar de los circuitos extras, deberás parchear el juego y descomprimir los archivos en la carpeta Circuitos en el directorio de instalación. En la raíz del CD encontrarás las carpetas que contienen este software adicional. Accede a ellas con el Explorador de Windows y ejecuta los archivos de instalación en cada caso. En la carpeta Manual, encontrarás el programa Adobe Acrobat. Si ya lo tienes instalado puedes abrir el manual directamente. En el caso de los circuitos extras, debes descomprimirlos en la carpeta Circuitos que encontrarás en el directorio en el que has instalado el juego.